



I S B N 9 7 8 - 6 5 - 5 5 5 0 - 3 2 5 - 8

# fronteiras do design 4

[in]formar  
novos  
sentidos

Nº IV 1 → 4

Org. →  
Solange Coutinho, Eva Rolim Miranda  
& Silvio Barreto Campello

## Autores»

Ana Kossoski Costa  
Bruno Pereira Verissimo  
Carlos Eduardo Brito Novais  
Eva Rolim Miranda  
Gonçalo André Moço Falcão  
Guilherme Mendes Cahú Costa  
Guilherme Ranoya Seixas Lins  
Hans da Nóbrega Waechter

Isabella Ribeiro Aragão  
Jonas da Silva Ferreira  
Juliana Lotif Araújo  
Leopoldina Mariz Lócio  
Letícia Lima de Barros  
Rafa Santana de Souza  
Silvio Barreto Campello  
Solange Galvão Coutinho





Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
Angélica Ilacqua CRB-8/7057

---

Coutinho, Solange

[in]formar novos sentidos [livro eletrônico] /  
Solange Coutinho, Eva Rolim Miranda, Silvo Barreto  
Campello. -- São Paulo : Blucher, 2024.

31 Mb ; ePUB (Fronteiras do Design ; vol. 1 ; n. IV 1-4)

#### Bibliografia

ISBN 978-65-5550-325-8 (e-book)

1. Design - Ensaios I. Título II. Miranda, Eva Rolim  
III. Campello, Silvo Barreto

24-3003

CDD745.2

---

Índices para catálogo sistemático: 1. Design - Ensaios

apoio



incentivo



realização





I S B N 9 7 8 - 6 5 - 5 5 0 0 - 3 2 5 - 8

# fronteiras do design 4

[in]formar  
novos  
sentidos

Nº IV 1 → 4

Org. v  
Solange Coutinho, Eva Rolim Miranda  
& Silvío Barreto Campello

## Autores v

Ana Kossoski Costa  
Bruno Pereira Verissimo  
Carlos Eduardo Brito Novais  
Eva Rolim Miranda  
Gonçalo André Moço Falcão  
Guilherme Mendes Cahú Costa  
Guilherme Ranoya Seixas Lins  
Hans da Nóbrega Waechter

Isabella Ribeiro Aragão  
Jonas da Silva Ferreira  
Juliana Lotif Araújo  
Leopoldina Mariz Lócio  
Letícia Lima de Barros  
Rafa Santana de Souza  
Silvío Barreto Campello  
Solange Galvão Coutinho

# equipe.

---

## UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO – UFPE

### Reitor

Alfredo Macedo Gomes

### Vice-Reitor

Moacyr Cunha de Araújo Filho

### Pró-Reitoria de Pós-Graduação

Carol Virginia Góis Leandro

### Pró-Reitoria de Extensão e Cultura

Maria da Conceição dos Reis

### Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação

Pedro Valadão Carelli

---

## CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO – CAC

### Diretor

Murilo Artur Araújo da Silveira

### Vice-diretor

Luiz Francisco Buarque de Lacerda Júnior

---

## DEPARTAMENTO DE DESIGN – dDESIGN

### Chefe

Prof. Dr. Adailton Laporte de Alencar

### Vice-Chefe

Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves

---

## PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN - PPGDESIGN

### Coordenador

Prof. Dr. Ney Brito Dantas

### Vice-Coordenador

Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão

---

## ORGANIZAÇÃO DA SÉRIE

Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão

Prof. Dr. João Marcelo Xavier Natário Teixeira

Prof. Dr. Ney Brito Dantas

Prof. Dr. Walter Franklin Marques Correia

---

## ORGANIZAÇÃO DO LIVRO 1/4 DI

Profa. Dra. Solange Galvão Coutinho - UFPE/PE

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

Prof. Dr. Silvio Barreto Campello - UFPE/PE

---

## PROJETO GRÁFICO

Pedro Alb Xavier

---

## COMITÊ CIENTÍFICO

Profa. Dra. Ana Carolina de Moraes AnDra.de Barbosa - UFPE/PE

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

Prof. Dr. Lourival Costa Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. João Marcelo Xavier Natário Teixeira - UFPE/PE

Prof. Dr. Ney Brito Dantas - UFPE/PE

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. Silvio Barreto Campello - UFPE/PE

Profa. Dra. Solange Galvão Coutinho - UFPE/PE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

Prof. Dr. Walter Franklin Marques Correia - UFPE/PE

---

## CONSELHO EDITORIAL

Profa. Dra. Alana Elza Fontes da Gama - UFPE/PE

Prof. Dr. Amilton José Vieira de Arruda - UFPE/PE

Profa. Dra. Ana Carolina de Moraes AnDra.de Barbosa - UFPE/PE

Profa. Dra. Ana Neuza Botelho Videla - UFCA/CE

Prof. Dr. André Menezes Marques das Neves - UFPE/PE

Prof. Dr. Antônio Bernardo Providência - UMinho/Portugal

Profa. Dra. Carla Galvão Spinillo - UFPR/PR

Profa. Dra. Carla Martins Cipolla - UFRJ/RJ

Profa. Dra. Deborah Chagas Christo - UFRJ/RJ

Prof. Dr. Eugenio Andrés Díaz Merino - UFSC/SC

Profa. Dra. Eva Rolim Miranda - UFAL/AL

Prof. Dr. Fábio Ferreira da Costa Campos - UFPE/PE

Prof. Dr. Filipe Calegario - UFPE/PE

Profa. Dra. Flora Romanelli Assumpção - UNIVASF/PE/BA/PI

Prof. Dr. Geber Ramalho - UFPE/PE

Prof. Dr. Gentil Porto Filho - UFPE/PE

Profa. Dra. Germanya D’Garcia Araújo Silva - UFPE/PE

Profa. Dra. Gleice Azambuja Elali - UFRN/RN

Prof. Dr. Guilherme Ranoya - UFPE/PE

Prof. Dr. Hans da Nóbrega Waechter - UFPE/PE

Profa. Dra. Isabella Ribeiro Aragão - UFPE/PE

Profa. Dra. Isis Tatiane de Barros Macedo Veloso - UFCG/PB

Prof. Dr. Itamar Ferreira da Silva - UFCG/PB

Prof. Dr. João Marcelo Xavier Natário Teixeira - UFPE/PE

Profa. Dra. Kátia Medeiros de Araújo - UFPE/PE

Profa. Dra. Laura Bezerra Martins - UFPE/PE

Prof. Dr. Leonardo Augusto Gómez Castillo - UFPE/PE

Prof. Dr. Lourival Costa Filho - UFPE/PE

Prof. Dr. Marcelo Márcio Soares - UFPE/PE

Profa. Dra. Maria Alice Vasconcelos Rocha - UFRPE/PE

Profa. Dra. Maria Cecília Loschiavo dos Santos - USP/SP

Profa. Dra. Maria Cristina Ibarra UFPE/PE

Profa. Dra. Maria Grazia Cribari Cardoso - UFRPE/PE

Profa. Dra. Monica Cristina de Moura - UNESP/SP

Prof. Dr. Ney Brito Dantas - UFPE/PE

Profa. Dra. Oriana Maria Duarte de Araújo - UFPE/PE

Prof. Dr. Orlando Franco Maneschy - UFPA/PA

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho - UFPE/PE

Profa. Dra. Raquel Gomes Noronha - UFMA/MA

Profa. Dra. Renata Amorim Cadena - IFPB/PB

Prof. Dr. Ricardo Cunha Lima - UFPE/PE

Profa. Dra. Rosiane Alves - UFPE/PE

Prof. Dr. Silvio Romero Botelho Barreto Campello - UFPE/PE

Profa. Dra. Simone Grace Barros - UFPE/PE

Profa. Dra. Solange Galvão Coutinho - UFPE/PE

Profa. Dra. Virginia Pereira Cavalcanti - UFPE/PE

Prof. Dr. Walter Franklin Marques Correia - UFPE/PE

---

## CONSELHO EDITORIAL ESPECIAL - LINHA DESIGN DA INFORMAÇÃO

Profa. Dra. Anelise Zimmermann - UDESC/SC

Profa. Dra. Bárbara Emanuel - UFF/RJ

Prof. Dr. Daniel Alvares Lourenço - IFPB/PB

Profa. Dra. Edna Lucia Cunha Lima - PUC-Rio/RJ

Prof. Dr. Eduardo Antonio Barbosa de Moura Souza - IFPE/PE

Profa. Dra. Fernanda de Oliveira Martins - Instituto Letras que Flutuam/PA

Prof. Dr. Gonçalo André Moço Falcão - ULisboa/PT

Prof. Dr. Josinaldo Barbosa da Silva - IFPE/PE

Profa. Dra. Letícia Pedruzzi Fonseca - UFES/ES

Profa. Dra. Luiza Falcão Soares Cunha - UFRN/RN

Profa. Dra. Maria Carolina Maia Monteiro - UNICAP/PE

Profa. Dra. Maria Teresa de Carvalho Poças - UNINASSAU e SENAC/PE

Prof. Dr. Mario de Faria Carvalho - UFPE/PE

Prof. Dr. Rafael Castro AnDra.de - Universidade Positivo/PR

Profa. Dra. Rosângela Vieira de Souza - UFPE/PE

Profa. Dra. Swanne Souza Tavares de Almeida - IFPE/PE

Profa. Dra. Turla Angela Alquete de Arreguy Baptista - IFPB/PB

fronteiras do design 3. [in]formar novos sentidos  
Org. → Solange Coutinho, Eva Rolim Miranda & Silvio Barreto Campello

---

10\_apresentação.

---

22\_prefácio.

---

28\_capítulos.

---

258\_autores.

# sumário.

---

## **30** POR UMA SISTEMATIZAÇÃO DA TEORIA DA CALIGRAFIA

Carlos Eduardo Brito Novais

Solange Galvão Coutinho

---

## **54** OS MOVIMENTOS E AS LINHAS DO PIXO RETO

Ana Kossoski Costa

Isabella Ribeiro Aragão

---

## **76** RECOMENDAÇÕES PARA A GERAÇÃO DE INTERDEPENDÊNCIA ATRAVÉS DA CONFIGURAÇÃO PICTÓRICA E TEXTUAL NO LIVRO ILUSTRADO DE LITERATURA INFANTIL

Guilherme Mendes Cahú Costa

Solange Galvão Coutinho

---

## **100** A VISUALIDADE EM LIVROS DE LITERATURA

Letícia Lima de Barros

Guilherme Ranoya Seixas Lins

---

## **132** TENSÃO E VISUALIDADE: POR UMA METAPSIKOLOGIA DA IMAGEM

Rafa Santana de Souza

Eva Rolim Miranda



---

**162**

**SEDUZIR PARA INFORMAR:  
PERSUAÇÃO NA LINGUAGEM  
GRÁFICA E O APELO EMOCIONAL  
EM POSTAGENS ACADÊMICAS  
PARA O INSTAGRAM**

Jonas da Silva Ferreira

Guilherme Ranoya Seixas Lins

---

**186**

**O DESIGN DA INFORMAÇÃO E  
A RELAÇÃO COM O CAMPO DA  
MEMÓRIA GRÁFICA E DA HISTÓRIA  
DO DESIGN BRASILEIRO**

Leopoldina Mariz Lócio

Solange Galvão Coutinho

Hans da Nóbrega Waechter

---

**208**

**LUÍS JARDIM, UM DOS PIONEIROS DO  
DESIGN GRÁFICO PERNAMBUCANO**

Bruno Pereira Verissimo

Silvio Barreto Campello

---

**236**

**CONTRIBUIÇÕES DOS MÉTODOS  
DE PROJETO EM DESIGN DA  
INFORMAÇÃO PARA  
AS ROTINAS PRODUTIVAS  
NO JORNALISMO**

Juliana Lotif Araújo

Eva Rolim Miranda

Gonçalo André Moço Falcão



---

## APRESENTAÇÃO

A coletânea “Fronteiras do Design 4” aborda uma ampla gama de questões emergentes e interdisciplinares. Através da exploração de temas que vão desde a teoria caligráfica até a aplicação de tecnologias emergentes, os estudos oferecem um panorama abrangente das práticas e teorias contemporâneas no campo do design. Um aspecto central das contribuições dos textos é a integração de novas tecnologias nas práticas de design.

Estudos sobre o uso de grandes modelos de linguagem (LLMs) no design contemporâneo, a digitalização de esculturas através de fotogrametria, e a transformação da indústria da moda por meio de tecnologias como blockchain, NFTs e inteligência artificial exemplificam essa abordagem. Esses textos ressaltam a importância da inovação tecnológica e da adaptação das práticas de design às novas ferramentas e métodos disponíveis.

Outro ponto relevante é a ênfase na inclusão e na acessibilidade, tanto no design de ambientes quanto na criação de materiais educacionais. O desenvolvimento de rotas educacionais personalizadas para crianças autistas e a criação de materiais didáticos inclusivos destacam a necessidade de considerar as diversas necessidades dos usuários no processo de design. Esse foco na inclusão reflete uma tendência importante para o futuro do design no Brasil, onde a diversidade e a equidade são cada vez mais valorizadas.

A interseção entre design e sustentabilidade é outro tema recorrente nos textos. Estudos sobre produtos bioinspirados, utilizando estruturas naturais como as das frutas tropicais e a fibra do agave, demonstram como o design pode se beneficiar das soluções encontradas na natureza. Esses trabalhos promovem práticas de design sustentáveis que respeitam e preservam o meio ambiente, um aspecto crucial para o desenvolvimento futuro do design no Brasil.

Os textos também exploram a relação entre design e identidade cultural, como exemplificado pelos estudos sobre a trajetória do estilista indígena Nalimo e a valorização de artefatos culturais na obra de Lina Bo Bardi. Essas pesquisas sublinham a importância de incorporar perspectivas culturais diversas no design, reconhecendo e celebrando as influências locais e tradicionais. Essa abordagem é

fundamental para o fortalecimento da identidade nacional e para a promoção de um design que reflete a riqueza cultural do Brasil.

A aplicabilidade prática das metodologias e teorias apresentadas nos textos é outro aspecto significativo. A adaptação de métodos de projeto em design para rotinas produtivas no jornalismo, a avaliação da usabilidade de ambientes virtuais de aprendizagem, e o uso de jogos como ferramenta pedagógica no ensino de design são exemplos de como as pesquisas podem impactar diretamente as práticas profissionais. Essas aplicações práticas evidenciam o potencial das pesquisas em design para gerar soluções concretas e eficazes para problemas reais.

Os textos também destacam a importância da interdisciplinaridade no design, abordando suas interseções com áreas como ergonomia, educação, cultura e tecnologia. Essa abordagem multidisciplinar é essencial para enfrentar os complexos desafios contemporâneos, promovendo uma visão holística e integrada do design. A colaboração entre diferentes disciplinas enriquece as práticas de design, permitindo a criação de soluções mais robustas e inovadoras.

No contexto contemporâneo, a coletânea “Fronteiras do Design 4” procura contribuir significativamente para o futuro do design no Brasil ao abordar temas essenciais como a integração de novas tecnologias, a inclusão e acessibilidade, a sustentabilidade, a identidade cultural, a aplicabilidade prática e a interdisciplinaridade. Essas contribuições são fundamentais para o desenvolvimento de um design que é ao mesmo tempo inovador, sustentável e culturalmente relevante, refletindo as necessidades e aspirações de uma sociedade brasileira que começa a descobrir seu design originário e condição multiespécie.

A leitura é um jardim compartilhado onde o design floresce ao lado de Humanos, onde múltiplas espécies se encontram e crescem juntos. Assim como árvores trocam sabedoria por raízes, a leitura nos une em uma rede de empatia e entendimento. Ela nos permite ver o mundo pelos olhos de um pássaro, sentir a profundidade dos oceanos como um peixe e perceber as minúcias da vida como um inseto, enriquecendo nossa compreensão do mundo.

---

## [IN]FORMAR NOVOS SENTIDOS

Oferece uma visão abrangente dos estudos e das contribuições no campo do design da informação, explorando desde teorias caligráficas até a interdependência entre texto e imagem em livros infantis. As análises e recomendações apresentadas buscam avançar o conhecimento e as práticas no design da informação, com implicações tanto teóricas quanto práticas. É uma coletânea de trabalhos acadêmicos organizada no contexto da linha de pesquisa em Design da Informação do PPGDesign da UFPE.

A introdução aborda os desafios enfrentados durante a pandemia e os cortes de recursos na ciência e educação no Brasil, destacando a resiliência e a adaptação da linha de pesquisa para continuar seus estudos e colaborações.

O primeiro capítulo, “Por uma sistematização da teoria da caligrafia”, de Carlos Eduardo Brito Novais e Solange Coutinho, apresenta uma síntese da teoria caligráfica, abordando aspectos como a materialidade ferramental, o traço caligráfico, o movimento, o espaçamento e a estrutura de um modelo caligráfico. Este trabalho é fundamentado em uma revisão bibliográfica abrangente e busca contribuir para o debate e a estruturação do campo da caligrafia.

O segundo capítulo, “Os movimentos e as linhas do pixo reto”, de Ana Kossoski Costa e Isabella Aragão, discute a pixação como uma manifestação visual que utiliza assinaturas estilizadas dos pixadores. A produção manual dessas assinaturas é analisada pelo viés da corporeidade, destacando os riscos envolvidos na prática da pixação e seu impacto no aspecto formal final das assinaturas.

No capítulo “Recomendações para a geração de interdependência através da configuração pictórica e textual no livro infantil ilustrado”, Guilherme Mendes Cahú Costa e Solange Coutinho exploram as relações e interações entre texto e imagem em livros infantis ilustrados. O trabalho apresenta recomendações para profissionais do livro, enfatizando a importância de uma configuração pictórica e textual que gere interdependência e contribua para a narrativa visual.

O capítulo “A visualidade em livros de literatura: caminhos para a exploração da materialidade gráfica”, de Letícia Lima de Barros e Guilherme Ranoya Seixas Lins, apresenta uma ferramenta analítica

para identificar conexões entre o visual e o textual em livros de literatura. O objetivo é propor diretrizes para o design de livros que utilizem a narrativa visual em conjunto com a textual, ampliando as possibilidades de exploração da materialidade gráfica.

Por fim, o capítulo “Contribuições dos métodos de projeto em design da informação para as rotinas produtivas no jornalismo”, de Juliana Lotif Araújo, Eva Rolim Miranda e Gonçalo André Moço Falcão, sugere a adaptação de métodos de projeto em design para as rotinas produtivas no jornalismo. Os autores argumentam que essa adaptação pode atualizar o fazer jornalístico no contexto da convergência da comunicação no ecossistema midiático atual.

O documento também inclui reflexões sobre a relação entre visualidade e leitura, destacando a importância de entender como texto e imagem interagem para gerar significados. Além disso, aborda a visualidade nos livros infantis e a configuração do texto, enfatizando que o design da informação deve considerar tanto o conteúdo textual quanto o visual.

A coletânea oferece uma visão abrangente dos estudos e das contribuições no campo do design da informação, explorando desde teorias caligráficas até a interdependência entre texto e imagem em livros infantis. As análises e recomendações apresentadas buscam avançar o conhecimento e as práticas no design da informação, com implicações tanto teóricas quanto práticas.

---

## **[ENTRE] OUTROS POSSÍVEIS**

Oferece uma análise detalhada e multidisciplinar do design, abordando suas interseções com a cultura, tecnologia e sociedade. O objetivo principal é apresentar uma visão abrangente e crítica sobre o papel do design em diferentes contextos e suas interseções com outras disciplinas. Cada capítulo contribui para uma compreensão mais ampla do campo, apresentando pesquisas e projetos que exploram novas possibilidades e desafios para o design contemporâneo.

O primeiro capítulo, “Artemídia no Recife: um brevíssimo panorama” por Cinara Daliana Menezes de Oliveira Barros e Gentil Porto Filho, traça um panorama histórico da artemídia no Recife. O

estudo aborda a evolução desde a arte postal nos anos 1960 até as mais recentes tecnologias digitais. O capítulo destaca a importância de movimentos como o Mangubeat e coletivos como Re:combo e Media Sana, que integraram arte e tecnologia em suas práticas. Também são mencionados eventos importantes e espaços dedicados à arte na cidade, como o Continuum Festival e a Galeria de Artes Digitais Apolo 235.

No segundo capítulo, “A simplicidade entre os ‘brancos’: Expressões do simples na obra de Lina Bo Bardi entre 1958 e 1964”, Maria Izabel Rego Cabral e Virgínia Pereira Cavalcanti analisam a transformação da noção de simplicidade na obra de Lina Bo Bardi durante seu período na Bahia. A pesquisa destaca como Lina se envolveu com a cultura popular local e como isso influenciou seu trabalho. São discutidos projetos emblemáticos como a Casa do Chame-Chame e a Casa Cirell, que refletem a integração entre arquitetura e natureza. O capítulo também aborda a exposição “Bahia no Ibirapuera”, organizada por Lina, que trouxe à tona a valorização de artefatos da cultura popular.

O terceiro capítulo, “Trabalho, precarização e docência de designers no Brasil”, por Eduardo A. B. M. Souza e Paulo Carneiro da Cunha Filho, explora a relação entre o mercado de trabalho e a prática docente de designers no Brasil. O estudo discute a precarização do trabalho e suas implicações para a formação de novos profissionais. São analisadas as condições de trabalho dos docentes e as dificuldades enfrentadas na academia, destacando a necessidade de uma melhor valorização e estruturação do ensino de design.

O capítulo “O uso de jogos para ensino de projeto no curso de design”, de Vítor Domício de Meneses e Leticia Teixeira Mendes, investiga o uso de jogos como ferramenta pedagógica no ensino de design. O estudo apresenta experiências de implementação de jogos em sala de aula e discute os benefícios dessa abordagem para o desenvolvimento de habilidades criativas e colaborativas dos estudantes. São apresentados exemplos de jogos utilizados e suas contribuições para o aprendizado.

No capítulo “Design, gênero e fabricação digital: Reflexões sobre atividades e projetos do laboratório universitário GRE3D (UFPE)”, Thaciana Caroline Belarmino Ferreira, Kátia Medeiros de Araújo e

Leticia Teixeira Mendes discutem as interseções entre design, gênero e fabricação digital. O estudo apresenta atividades e projetos desenvolvidos no laboratório GRE3D, enfatizando a importância de uma abordagem inclusiva e sensível às questões de gênero. São destacadas as contribuições do laboratório para a formação de profissionais capacitados e conscientes das questões sociais.

“Proposta para desenvolvimento de produtos bioinspirados: Um olhar sobre as estruturas naturais presentes nas frutas tropicais”, de Antônio Roberto Miranda de Oliveira, Amilton José Vieira de Arruda e Carla Langella, aborda a bioinspiração no design de produtos. O estudo explora como as estruturas naturais de frutas tropicais podem servir de inspiração para o desenvolvimento de novos produtos, apresentando exemplos e metodologias de análise.

O capítulo “Potencialidade das estratégias de leveza e resistência da fibra do agave: Uma proposta de design de materiais e estruturas bioinspiradas com instrumentos de modelagem paramétrica”, de Rodrigo Barbosa de Araújo, Amilton José Vieira de Arruda e Jorge Lino Alves, investiga as propriedades da fibra do agave e suas aplicações no design de materiais. O estudo discute a utilização de modelagem paramétrica para explorar as potencialidades dessa fibra, propondo novas aplicações no campo do design sustentável.

Em “Corpo e histórias: Modas e masculinidades nos anos 1970”, Álamo Bandeira, Oriana Duarte e Walter Franklin M. Correia exploram as relações entre moda e masculinidades na década de 1970. O estudo analisa como as mudanças sociais e culturais influenciaram a moda masculina, destacando a diversidade de estilos e a expressão de identidades através da vestimenta.

“Relação entre moda, construção e preservação da memória em museus e acervos pessoais:

Uma revisão”, por Gutiana Michelle de Oliveira Dias e Simone Grace de Barros, investiga a relação entre moda e memória. O estudo discute como os museus e acervos pessoais preservam e apresentam a história da moda, enfatizando a importância da preservação de artefatos e vestimentas para a compreensão das transformações culturais.

O capítulo “O caso Nalimo: Trajetória indígena na moda brasileira”, de Suene Martins Bandeira e Virgínia Pereira Cavalcanti, apresenta a trajetória do estilista indígena Nalimo. O estudo destaca



a importância da inclusão de perspectivas indígenas no campo da moda, discutindo as contribuições e desafios enfrentados por Nalimo em sua carreira.

Por fim, “A joalheria contemporânea: Uma forma de pensar questões para além do humano”, de Francisco Leonardo Ferreira Neto, Ana Neuza Botelho Videla e Kátia Medeiros de Araújo, explora a joalheria contemporânea como um campo de reflexão sobre questões sociais e ambientais. O estudo apresenta exemplos de joias que incorporam materiais sustentáveis e técnicas inovadoras, propondo uma visão crítica e consciente do design de joias.

---

## **[BEM] ALÉM DO DIGITAL**

Reúne uma série de estudos que investigam as interseções entre design, tecnologia e educação. Cada capítulo aborda um aspecto específico do design contemporâneo, com foco em como as tecnologias emergentes e os modelos de linguagem podem influenciar e aprimorar práticas de design e educação. Oferece uma visão abrangente das inovações e desafios, enfatizando a importância da integração de tecnologias, práticas sustentáveis e abordagens inclusivas na educação e no design. Os estudos apresentados contribuem para o avanço do conhecimento e das práticas no campo, proporcionando insights valiosos para acadêmicos, profissionais e estudantes de design.

O primeiro capítulo, “D-TEA: Rota Educacional para Autonomia e Personalização da Alfabetização de Crianças Autistas”, explora um método para desenvolver rotas educacionais dinâmicas e personalizadas para crianças autistas. Utilizando tecnologias da informação e comunicação (TICs), o estudo propõe um dispositivo protótipo chamado D-TEA, que visa auxiliar na alfabetização dessas crianças, adaptando-se às suas necessidades específicas e proporcionando uma experiência educacional mais inclusiva.

No segundo capítulo, “Computer Aided Design: Como LLMs Podem Auxiliar o Design Contemporâneo”, os autores discutem a aplicação de grandes modelos de linguagem (LLMs) no processo de design. Eles argumentam que os LLMs podem gerar ideias inovadoras, analisar tendências e fornecer insights valiosos, melhorando a

eficácia e a criatividade dos designers. O capítulo também aborda os desafios e as limitações do uso dessas tecnologias, incluindo questões éticas e a necessidade de manter o julgamento humano no centro do processo de design.

O terceiro capítulo, “Além das Interfaces: Avaliação da Usabilidade do Ambiente Virtual de Aprendizagem do Q-Acadêmico Web”, analisa a eficácia dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) no contexto da educação a distância (EaD). Focando no AVA Q-Acadêmico Web, os autores avaliam a usabilidade do sistema, destacando a importância de uma arquitetura da informação bem estruturada e da aplicação de heurísticas de usabilidade para melhorar a experiência dos usuários.

“Experiência de Moda em Transformação: Tecnologias Emergentes na Moda Digital” é o tema do quarto capítulo. Este estudo examina como tecnologias como blockchain, tokens não fungíveis (NFTs), metaverso e inteligência artificial estão transformando a indústria da moda. Os autores discutem as implicações dessas tecnologias para o design de moda e como elas podem criar novas oportunidades e desafios para designers e consumidores.

No quinto capítulo, “Ocupar Ruínas, Reflorestar o Pensamento”, os autores propõem uma abordagem de design que integra a cosmovisão dos povos originários, desafiando a tradicional oposição entre sociedade e natureza. Eles argumentam que o design deve considerar todas as espécies vivas e promover uma visão mais holística e sustentável do mundo.

O sexto capítulo, “Captura e Divulgação da Coleção de Esculturas da UFPE do Mestre Vitalino”, apresenta um projeto para digitalizar e disseminar a coleção de esculturas do Mestre Vitalino usando fotogrametria. Este método permite capturar a geometria 3D das obras, possibilitando sua preservação digital e facilitando o acesso para pesquisa e educação.

Finalmente, o sétimo capítulo, “O Uso de Jogos para Ensino de Projeto no Curso de Design”, explora a aplicação de jogos sérios e gamificação no ensino de design. Baseado em uma pesquisa de doutorado, o estudo apresenta um protótipo de jogo sério para a disciplina Prática de Projeto, destacando como essa abordagem pode melhorar o aprendizado e o engajamento dos estudantes.

---

## **ERGONOMIA E TECNOLOGIA [EM FOCO]**

Esta coletânea reflete a diversidade e a interdisciplinaridade das pesquisas em Ergonomia promovendo uma visão abrangente e crítica sobre os desafios contemporâneos no campo do design. Este volume reúne dez capítulos que abordam diversas questões emergentes e diferentes contextos e metodologias de design, com foco na ergonomia e tecnologia aplicada em ambientes urbanos, escolares, residenciais e de produtos. Os estudos destacam a importância da usabilidade e adaptação de produtos para grupos específicos, como crianças, e exploram temas como mobilidade urbana, educação inclusiva, design de calçados e avaliação afetiva de produtos.

O primeiro capítulo, intitulado “Cidades para as pessoas: mobilidade urbana de pedestres e de usuários do transporte público”, discute o processo de navegabilidade do ambiente urbano e como o design pode otimizar a experiência dos pedestres e usuários do transporte público. O segundo capítulo, “Design Science Research como eixo metodológico para o projeto do ambiente educacional híbrido”, apresenta um modelo conceitual de ambiente de aprendizagem híbrida baseado na Metodologia Ergonômica para o Ambiente Construído e nas etapas da projeção ergonômica.

O terceiro capítulo, “Affordances de crianças de cinco anos e seus adultos cuidadores para o espaço residencial”, compara a percepção de crianças e seus cuidadores sobre o espaço residencial e a autonomia infantil.

O quarto capítulo, “A Rota Turística do Alto do Moura: observação da qualidade urbana”, analisa o mobiliário urbano, a navegação dos pedestres e a acessibilidade na área turística do Alto do Moura.

O quinto capítulo, “O mobiliário infantil no espaço urbano: um estudo no Parque da Criança em Campina Grande, Paraíba”, examina as relações de uso e apropriação do parque infantil.

O sexto capítulo, “Metodologias de design, patologias e anatomia do pé: uma aproximação com o universo dos calçados a partir de uma revisão sistemática de literatura”, explora a interseção entre design de calçados e ergonomia.

O sétimo capítulo, “Materiais didáticos para aprendizagem e educação inclusiva: o caso da escola Engenho do Meio – Recife/PE”, investiga pontos teóricos e práticos relacionados ao design de materiais didáticos inclusivos, utilizando ferramentas de análise de dados.

O oitavo capítulo, “Métricas de vestibilidade da calça jeans”, destaca a importância de considerar métricas de eficácia, eficiência e satisfação do usuário no desenvolvimento de produtos.

O nono capítulo, “Design & Emoção: uma proposta de protocolo para avaliação afetiva de produtos”, propõe um protocolo híbrido para avaliação afetiva de produtos, baseado em respostas fisiológicas e subjetivas dos usuários. Finalmente, o décimo capítulo, “Discussão sobre a identidade aplicada ao design no mundo globalizado”, examina a relação entre artefatos de design e a identidade no contexto globalizado, enfatizando o papel do designer.





É com grande satisfação que chegamos ao quarto livro da nossa série *Fronteiras do Design: [in]formar novos sentidos*. Atravessamos uma pandemia, resistimos ao maior ataque recente à Ciência e à Educação e sobrevivemos a um corte de recursos que visava ao desmantelamento do sistema de pesquisa brasileiro. Não é pouco. Na verdade, com a perspectiva correta, é preciso reconhecer que houve um grande esforço para chegarmos aqui. Todos os capítulos nesta edição, por exemplo, são fruto de dissertações ou teses que em algum momento, ou na totalidade, foram desenvolvidas em isolamento social.

Mesmo diante de tantas adversidades, a linha de pesquisa em Design da Informação (DI) do PPGDesign da UFPE, se reinventa, se renova e amplia seus horizontes. Hoje, totalizam nove pesquisadores/docentes,

investigando interdisciplinarmente um campo que compreende: cultura, história, memória gráfica, linguagem, imagem, educação, consumo, moda, gênero e identidade, experiência, psicologia cognitiva, narrativas, retórica, visualização da informação e o design produzido por e com as pessoas.

Coletivamente, também ampliamos a nossa concepção da linha de Design da Informação, entendendo que a mesma estuda, no âmbito teórico e experimental, as práticas de negociação de sentidos dados aos artefatos de informação em seus contextos socioculturais, históricos e contemporâneos. Compreendendo que o seu objetivo é a mediação entre pessoas e sistemas simbólicos, de forma que a construção dos significados se dê mais próxima ao desejado.

Contamos hoje, com 23 doutorandos e 29 mestrandos e 2 participantes em pós-doutoramento, somando-se um total de 145 pesquisadores que já passaram e estão no programa, dos quais 33 são de outros estados. A linha de pesquisa tem mantido suas cooperações internacionais, estimulando estudantes e egressos a participarem de estudos na modalidade sanduíche, cotutela ou doutorado pleno nas instituições às quais mantêm vínculo: *University of Reading* e *University of the Arts London* (Reino Unido); *Universitat Autònoma de Barcelona* (Espanha); Universidade de Lisboa e Universidade de Aveiro (Portugal).

Para dar suporte às atividades, contamos com dois laboratórios: Laboratório de Práticas Gráficas (LPG) e o Laboratório de Visualização e Sentidos do Nordeste (VISSE). Os docentes da linha de pesquisa lideram os seguintes Grupos de Pesquisa cadastrados no CNPQ: Plural Moda e Vestuário (1996); Design da Informação (2001); RIDE - Rede Internacional Design/Educação (2015); Tipo-grafias: estudos sobre desenho e produção de letras (2016); Pesquisa Integrada em Design e Computação (2018); Interseções entre Design e Ambiente Construído - IDEA (2019); Mediações entre Design e Educação (2021) e Design e Gênero (2023). Além de participarem de outros grupos relevantes de pesquisas, como o Memoráveis: manifestações gráficas afetivas (2021) e o RELADyG - Rede Latinoamericana de Design e Gênero (2022).

Portanto, continuamos resistindo, agora, porém esperançosos, com o governo de Luiz Inácio Lula da Silva, acreditando na recuperação e retomada da crença na Ciência e na Educação Pública – vetores de transformação da sociedade.



---

## SOBRE OS TEXTOS

Dessa forma, organizamos o presente livro com contribuições significativas, oriundas de teses e dissertações da linha de pesquisa, desde as relações da manualidade, da visualidade nos livros, da complexidade da imagem, da memória gráfica às relações do processo de trabalho do campo do design e do jornalismo.

O capítulo POR UMA SISTEMATIZAÇÃO DA TEORIA DA CALIGRAFIA de Carlos Eduardo Brito Novais e Solange Coutinho abre este volume apresentando um processo de síntese da teoria caligráfica, contribuindo para o debate e a estruturação do campo, levando em consideração aspectos, como a materialidade ferramental da caligrafia, o traço caligráfico, o movimento, o espaçamento e a estrutura de um modelo caligráfico. Ana Kossoski Costa e Isabella Aragão discutem em OS MOVIMENTOS E AS LINHAS DO PIXO RETO, a pixação como uma manifestação visual que apresenta como signo escrito as assinaturas de seus autores, os pixadores. A partir de sua produção manual as assinaturas são resultantes de uma performance que envolve riscos e que pode inclusive afetar o seu aspecto formal final, e por isso devem ser observadas também pelo viés da corporeidade.

Os aspectos da configuração do texto e da imagem no livro infantil ilustrado, o modo como suas relações e interações funcionam e recomendações aos profissionais do livro são abordadas no capítulo proposto por Guilherme Mendes Cahú Costa e Solange Coutinho em RECOMENDAÇÕES PARA A GERAÇÃO DE INTERDEPENDÊNCIA ATRAVÉS DA CONFIGURAÇÃO PICTÓRICA E TEXTUAL NO LIVRO INFANTIL ILUSTRADO. O uso das imagens nos livros também é o interesse de Letícia Lima de Barros e Guilherme Ranoya Seixas Lins em A VISUALIDADE EM LIVROS DE LITERATURA: CAMINHOS PARA A EXPLORAÇÃO DA MATERIALIDADE GRÁFICA, em que os autores apresentam uma ferramenta analítica para identificar conexões entre o visual e o textual com o objetivo de propor diretrizes para o design de livros de leitura contínua que situam a narrativa visual como forma de contar junto à narrativa textual, e também demonstrar outras possibilidades para a visualidade dentro do objeto livro.

Em **TENSÃO E VISUALIDADE: UMA METAPSIKOLOGIA DA IMAGEM** Rafa Santana de Souza e Eva Rolim Miranda fazem reflexões sobre as imagens e nossas abordagens teóricas para as mesmas, compreendendo este processo como uma grandeza cuja potência oscila entre dois polos de sentido, opostos e complementares, encarnados em formas antropológicamente primitivas do inconsciente coletivo que se desenvolvem entre o imaginário das imagens e os imaginários dos indivíduos que as observam. Com base nas proposições aristotélicas sobre o apelo *pathos* e levando em consideração a linguagem gráfica, Jonas da Silva Ferreira e Guilherme Ranoya Seixas Lins no capítulo **SEDUZIR PARA INFORMAR: PERSUASÃO NA LINGUAGEM GRÁFICA E O APELO EMOCIONAL EM POSTAGENS ACADÊMICAS PARA O INSTAGRAM** discutem a relevância da linguagem gráfica e da disposição dos elementos visuais para transmitir as informações com clareza, considerando a influência do contexto cultural e da percepção individual na interpretação das mensagens veiculadas pelas universidades no Instagram.

No capítulo **O DESIGN DA INFORMAÇÃO E A RELAÇÃO COM O CAMPO DA MEMÓRIA GRÁFICA E DA HISTÓRIA DO DESIGN BRASILEIRO**, Leopoldina Mariz Lócio, Solange Coutinho e Hans da Nóbrega Waechter apresentam uma reflexão acerca das conexões dos estudos sobre memória gráfica e história do design brasileiro com o campo do Design da Informação, a partir da análise de artigos científicos e revisão dos conceitos de memória gráfica, história do design e design da informação. Bruno Pereira Verissimo e Silvio Barreto Campello em **LUÍS JARDIM, UM DOS PIONEIROS DO DESIGN GRÁFICO PERNAMBUCANO** destacam a trajetória profissional de Luís Jardim, traçada cronologicamente, através dos artefatos que criou no começo do século XX em Pernambuco, compreendendo-os do ponto de vista do Design e introduzindo Jardim como um dos pioneiros do Design Gráfico pernambucano.

Fechando este volume temos o capítulo **CONTRIBUIÇÕES DOS MÉTODOS DE PROJETO EM DESIGN DA INFORMAÇÃO PARA AS ROTINAS PRODUTIVAS NO JORNALISMO** de Juliana Lotif Araújo, Eva Rolim Miranda e Gonçalo André Moço Falcão, no qual os autores sugerem a possibilidade de adaptação das etapas presentes nos métodos de projeto em Design para as rotinas produtivas em Jornalismo,

como forma de atualizar o fazer jornalístico no contexto da convergência da comunicação no atual ecossistema midiático.

Agradecemos a todos os autores, em particular, à Comissão Editorial Especial – ampliada e renovada a partir das parcerias da linha –, a qual contribuiu com valorosas e criteriosas discussões e sugestões para que o mesmo chegasse com a devida qualidade aos leitores.

Como nos volumes anteriores, desejamos que a leitura provoque novos sentidos e reflexões instigantes para o leitor, de forma prazerosa; reafirmando o valor e a confiança na Ciência, na Educação, na Cultura e, principalmente, nas pessoas.

The background of the page is filled with a dense, chaotic pattern of thin, light blue lines. These lines are oriented in various directions, creating a complex, web-like texture that resembles a network or a tangled mass of threads. The lines vary in length and thickness, and they intersect frequently, creating a sense of movement and complexity.

capítulos.





A caligrafia passou por uma revitalização significativa entre o final do século XIX e o início do século XX, período que ficou conhecido como o *revival* da caligrafia. Edward Johnston, um renomado tipógrafo e calígrafo inglês, foi um dos principais nomes desse movimento. Seu livro *Writing & Illuminating & Lettering*, lançado em 1906, se tornou uma referência no campo da caligrafia devido a sua abordagem abrangente e sistemática (CLAYTON, 2013).

Johnston realizou extensivas pesquisas sobre materiais e técnicas medievais e renascentistas relacionadas à preparação e escrita de manuscritos. Ele desenvolveu o modelo caligráfico fundamental, um estilo modular utilizado como recurso educacional (JOHNSTON, 1977, p. 49). Além disso, desenvolveu um sistema de análise de modelos caligráficos mediante sete categorias

nomeadas de constantes de pena. Esse estudo de Johnston, que será apresentado adiante, deu um passo inicial importante para uma sistematização da caligrafia.

Noordzij (2013) também contribuiu para a sistematização teórica do campo, explorando a estrutura do traço caligráfico. Tais abordagens focam em pontos específicos: reprodução de modelos caligráficos e estrutura do traço. No entanto, é necessária uma perspectiva mais ampla e abrangente para compreender a caligrafia.

A caligrafia é importante para o estudo do design e produção de letras e caracteres tipográficos. Além disso, a esquematização proposta posta-se como uma interface entre a teoria do campo e seus estudiosos, da qual se espera também a otimização da aquisição das informações por intermédio de sua organização visual. Este capítulo busca apresentar um esquema sistemático, reunindo o que pode conter de conhecimento útil para o campo, propondo uma estruturação teórica do campo e promovendo um espaço para o debate na comunidade.

A sistematização proposta neste trabalho é um desdobramento da tese *Caligrafia e Design de Tipos: estudo sobre os impactos do conhecimento da técnica caligráfica no entendimento do espaçamento e coerência formal de caracteres tipográficos*, defendida em fevereiro de 2022 no PPGDesign da UFPE.

---

## O PERCURSO DE SISTEMATIZAÇÃO

Para o desenvolvimento do esquema proposto, realizou-se uma revisão bibliográfica sistemática e narrativa, baseada nos trabalhos de Johnston (1977, 2017) e Noordzij (2013), além de estudos sobre ferramentas caligráficas (LIMA, 2009), terminações de instrumentos (NOVAIS, 2022; NOVAIS; MIRANDA, 2016), e o movimento na caligrafia (BRANCO, 2008; LABAN; ULLMANN, 2011). Essas referências fundamentais compõem o processo de desenvolvimento deste trabalho, cujos resultados serão apresentados em um esquema sistemático, que esperamos, contribua para o debate da caligrafia.

Para tal, iremos percorrer alguns tópicos importantes, são eles: a materialidade ferramental da caligrafia; o traço caligráfico; o



movimento; a estrutura de um modelo caligráfico; espaçamento, e por fim, o esquema, estruturado a partir destas teorias.

## **A MATERIALIDADE FERRAMENTAL DA CALIGRAFIA**

Antes de se pensar na efetivação do ato da caligrafia, é importante lembrar que a ação necessita de um ferramental para ser executada. É comum encontrar enfoques que são específicos em relação aos usos dos materiais (HARRIS, 2003, 2013; JOHNSTON, 2017; MARSH, 1996; SASSOON, 1995; WADDINGTON, 1996). Esse tipo de abordagem apresenta os materiais de forma específica, em momentos falando até de marcas. Essa visão é importante especialmente para a aquisição dos produtos, mas não atende aos objetivos de sistematização pretendidos.

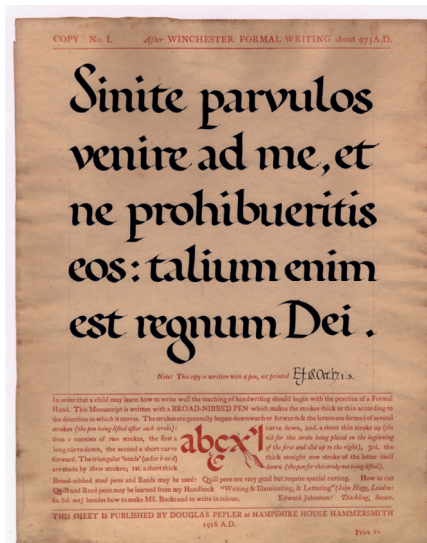
Dessa forma, como estudos básicos para este tópico, buscou-se obras que melhor atendessem ao propósito do trabalho. Assim, utilizamos o trabalho de Lima (2009), que propõe uma divisão dos materiais em três campos (suporte, instrumento e colorante); e os estudos de Novais e Miranda (2016) e Novais (2022) que apresentam uma classificação do terminal do instrumento caligráfico.

### **SUPORTE**

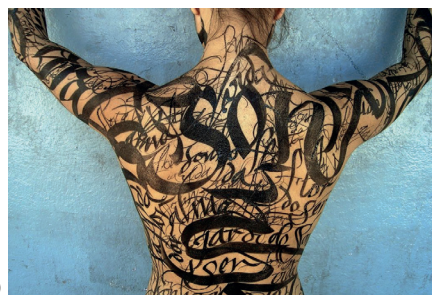
Podemos compreender o suporte como a superfície passível de registro do traço caligráfico. É nela que o calígrafo tem a materialização do seu ato fazendo uso de sinais, letras e textos desenvolvidos. Lima (2009) estuda o suporte a partir de quatro grupos: a natureza de seu uso, a permanência do registro, a qualidade da superfície e seu poder de absorção. Tais características, cabe ressaltar, são de cunho prático, ou seja, não determinam sua qualidade, mas a adequação a certos tipos de uso e suas possibilidades como recurso expressivo.

Quanto à natureza de uso, existe uma série de materiais que são desenvolvidos e preparados para serem utilizados para a escrita. Materiais como o papel, pergaminho ou papiro, podem ser considerados como suportes de natureza convencional (Figura 1.1a). O ato caligráfico, todavia, não se restringe aos suportes convencionais.

Calígrafos constantemente têm explorado alternativas, como paredes, corpo humano, objetos diversos etc. Aos elementos utilizados como suporte, mas que não foram pensados ou produzidos com tal fim, dá-se o nome de suportes não convencionais (Figura 1.1b).



a



b



c



d



e

**Figuras 1.1a a**

**1.1e:** Exemplo de suporte caligráfico: a) convencional; b) não convencional; c) efêmero; d) superfície rugosa; e e) altamente absorvente.  
 Fonte: Acervo do Departamento de Tipografia da Universidade de Reading a); do calígrafo Cláudio Gil<sup>01</sup> b), d) e e); e Wikipédia (2023)<sup>02</sup> c).

01 Disponível em: [https://www.behance.net/gallery/7297315/ Lettera-c-Paris-2013/ modules/55852139](https://www.behance.net/gallery/7297315/Lettera-c-Paris-2013/modules/55852139). Acesso em: 26 maio 2023.

02 Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Codex#/media/ File:Table\\_with\\_was\\_and\\_ stylus\\_Roman\\_times.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Codex#/media/File:Table_with_was_and_stylus_Roman_times.jpg). Acesso em: 26 maio 2023.

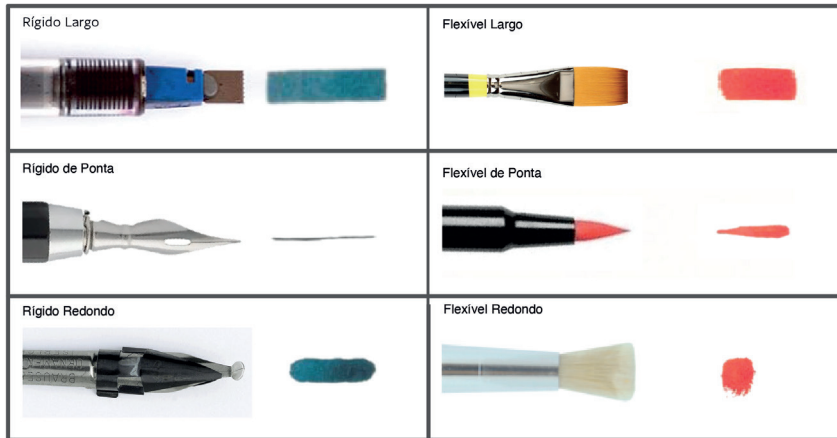
Em relação à permanência, suportes podem ser efêmeros ou temporários, como um *códex* romano com páginas de cera (Figura 1.1c); ou permanente, como o pergaminho (Figura 1.1a). A terceira categoria diz respeito à superfície do suporte. As superfícies podem ser consideradas de maior (Figura 1.1d) ou menor resistência (Figura 1.1a) ao deslocamento da ferramenta caligráfica. Quanto menor for a resistência ao movimento ou sua textura, mais fácil será o deslocamento da ferramenta favorecendo a precisão do movimento. Superfícies mais resistentes interferem no movimento, sendo indicadas para instrumentos mais maleáveis, como pincéis. Por fim, a superfície possui também um grau maior (Figura 1.1e) ou menor de absorção da substância corante.

## **INSTRUMENTO CALIGRÁFICO**

Lima (2009) originalmente categoriza esta sessão como “ferramenta”. Entretanto, utilizaremos aqui o termo “instrumento caligráfico”<sup>01</sup>. Seguindo, essa categoria é tipificada em duas regiões: a passiva é aquela em que ocorre o manuseio e empunhadura. Sua influência não é direta, ainda que fatores como a ergonomia do produto (porte, peso, pega etc.) possam interferir no processo.

A região ativa é onde o contato com o suporte é feito. Para especificar a compreensão dos diferentes tipos de regiões ativas do instrumento caligráfico, será utilizada aqui a classificação apresentada por Novais e Rolim (2016) e atualizada em Novais (2022). Segundo essa classificação, as regiões ativas podem ser categorizadas a partir de dois eixos: um que leva em consideração a sua flexibilidade e outro que se refere ao seu formato (figura 1.2).

.....  
01       Compreendemos que o termo ferramenta pode ser confundido com os outros elementos da materialidade apresentados. Assim, utilizaremos instrumento caligráfico doravante neste capítulo.



**Figura 1.2:** Exemplo de suporte de exploração expressiva de um suporte com alta absorção.  
Fonte: Novais (2022).

O eixo de flexibilidade classifica as regiões como rígidas ou flexíveis. Deve-se ponderar que o grau de flexibilidade da terminação deve ser pensado em relação ao uso final projetado para o instrumento. O segundo eixo de classificação faz referência ao formato dessa região. Para Novais (2022), são três os formatos possíveis: em formato reto, em ponta ou do tipo redondo.

Terminações do tipo reto ou chatas, são assim denominadas quando a “espessura da pena for insignificante se comparada à largura da sua ponta” (NOORDZIJ, 2013, p. 23). Seguindo, as do tipo em ponta são assim chamadas quando a largura e espessura são semelhantes e pequenas quando considerado o tamanho das letras as quais foram projetadas. Por fim, do tipo redonda se assemelham às de ponta, mas cujo uso foi projetado para letras em que suas dimensões são consideráveis. Combinando as características do eixo da flexibilidade com as de formato, é possível chegar a seis tipos de regiões ativas do instrumento caligráfico (Figura 1.2).

## COLORANTE

O colorante é definido como “o elemento que participa da criação de uma peça caligráfica, registrando no suporte o traço desenvolvido através do atrito da região ativa do instrumento caligráfico” (NOVAIS, 2022, p. 67). É o elemento que materializa o movimento da ferramenta de escrita no suporte.

Clayton (2019) e Malacara (2011) dividem os colorantes em duas possibilidades de composição. Na primeira categoria estão os corantes, que são solúveis no seu meio e que penetram na superfície do suporte, alterando suas características visuais. Por outro lado, os pigmentos requerem um aglutinante para aderir à superfície do suporte, solidificando-se em uma camada sobre ela. O grupo dos pigmentos é dividido por Hutton (1956) novamente em dois subgrupos: o dos orgânicos (vegetais ou animais) e dos inorgânicos (de fontes naturais ou produzidos artificialmente).

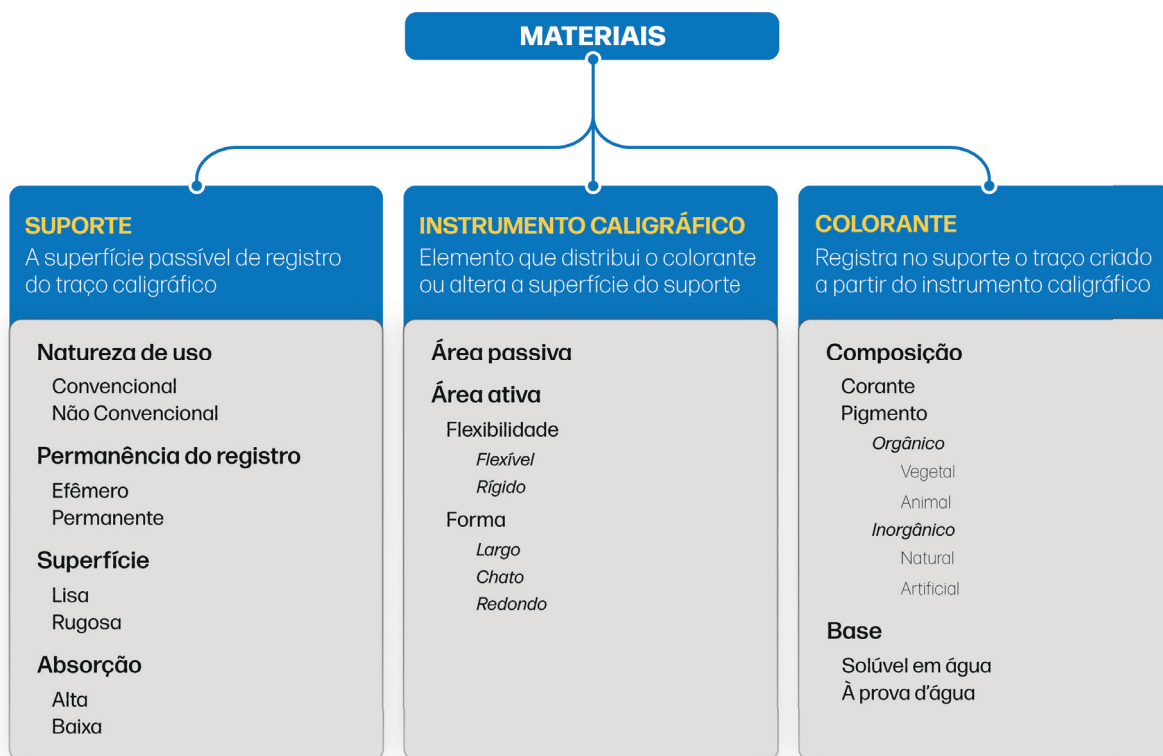
A Figura 1.3, sistematiza o espaço material da caligrafia apresentado neste tópico.

## **O TRAÇO CALIGRÁFICO**

Para Noordzij, o traço “é uma linha ininterrupta produzida por um instrumento sobre o plano da escrita” (2013, p. 21). É a materialização da ação da região ativa do instrumento caligráfico, distribuindo de forma ordenada o corante pela superfície do suporte. Podemos classificá-lo pelo seu processo de registro, estrutura e tipos de contraste.

### **PROCESSO DE REGISTRO**

Os exemplos de caligrafia apresentados anteriormente trabalhavam utilizando as três categorias materiais: o suporte, o instrumento caligráfico e o colorante (Figuras 1.1a a 1.1e). Em tais exemplos, o processo de registro utilizou o instrumento para adicionar colorante sob a superfície do suporte. A esse processo de registro caligráfico dá-se o nome de Aditivo ou Registro por Adição.



Por outro lado, em alguns casos é possível observar que o registro do traço é feito pela alteração física da superfície do suporte, dispensando o uso do colorante. Na Figura 1.4, é apresentado um exemplo de caligrafia realizada sem uso de corante, a partir da subtração de parte de material do suporte, conhecido como processo subtrativo.

**Figura 1.3:** Sistematização dos materiais na caligrafia. Fonte: Desenvolvido pelo autor..



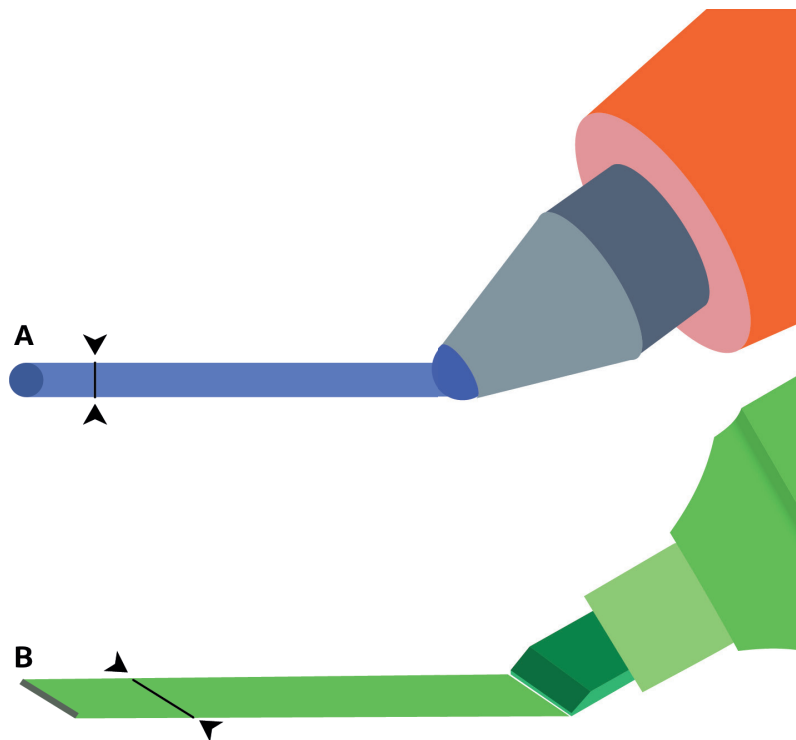
**Figura 1.4:** Exemplo de peça caligráfica desenvolvida utilizando o processo subtrativo. Fonte: Chicago Calligraphy Collective.<sup>01</sup>

.....  
01 Disponível em: <https://www.chicagocalligraphy.org/workshops-i/van-der-merwe-sept2023>. Acesso em: 27 maio 2023.

**Figura 1.5:** Contraponto desenvolvidos por instrumentos diferentes.  
Fonte: Novais (2022).

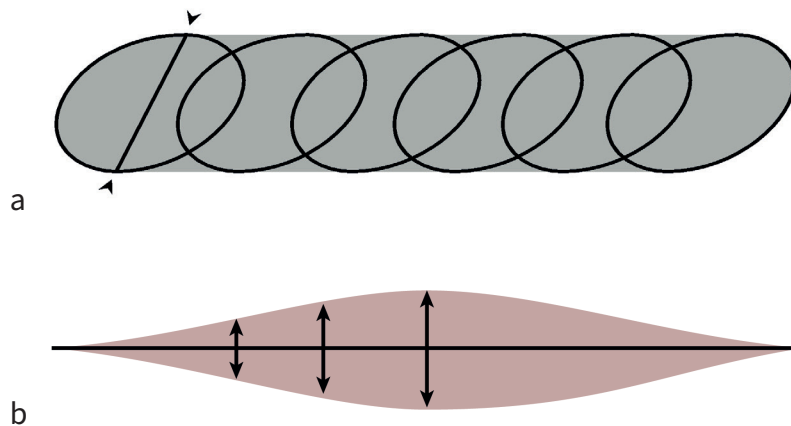
### ESTRUTURA

Considerando o traço como uma “marca impressa de um instrumento” (NOORDZIJ, 2013, p. 21), compreendemos que existe uma relação indissolúvel entre a estrutura do traço e a forma da região ativa do instrumento caligráfico. À medida que está sendo criado pelo deslocamento do instrumento, é possível observar uma linha que une os extremos do instrumento. A essa linha é dado o nome de contraponto (idem). A Figura 1.5 apresenta os tipos de contrapontos desenvolvidos por duas ferramentas de terminações diferentes: em A, uma terminação redonda; enquanto em B, uma terminação do tipo chata.



O tamanho do contraponto é fixo quando o instrumento é manipulado com a mesma pressão e ângulo em relação à linha de base (Figura 1.6a). Mesmo que a direção do traço seja alterada, o

contraponto permanece o mesmo. No entanto, ele é modificado quando a pressão no instrumento contra o suporte é alterada (especialmente em terminações flexíveis) (Figura 1.6b) ou quando sua orientação em relação à direção do traço é modificada.



**Figuras 1.6a e 1.6b:**

Contraponto com mesmo tamanho a); e alterado b) durante o desenvolvimento do traço.

Fonte: Desenvolvido pelos autores com base em Noordzij (2013).

## CONTRASTE

Viu-se anteriormente alterações que podem interferir na espessura do traço. Ainda que esses fatores sigam constantes, a espessura do traço pode variar pela mudança na sua direção (NOORDZIJ, 2013). Essas variáveis promovem momentos de maior e menor espessura no traço. Para o autor, “na escrita, o contraste é a diferença entre traços grossos e finos” (2013, p. 27). São definidos três tipos de contraste: por translação, gerado exclusivamente pela mudança da direção do movimento (Figura 1.7a); por rotação, quando o ângulo do contraponto é alterado (Figura 1.7b); e, por fim, por expansão, quando o fator alterado durante a execução é o do tamanho do contraponto (Figura 1.7c).

No entanto, Novais (2022) classifica um tipo de região ativa que não produz contraste. Instrumentos de terminação redonda, especialmente os rígidos, produzem resultados que não exibem contraste (Figura 1.7a). Assim, em Novais (idem) iniciamos a proposta de inclusão da ausência de contraste como uma quarta categoria.

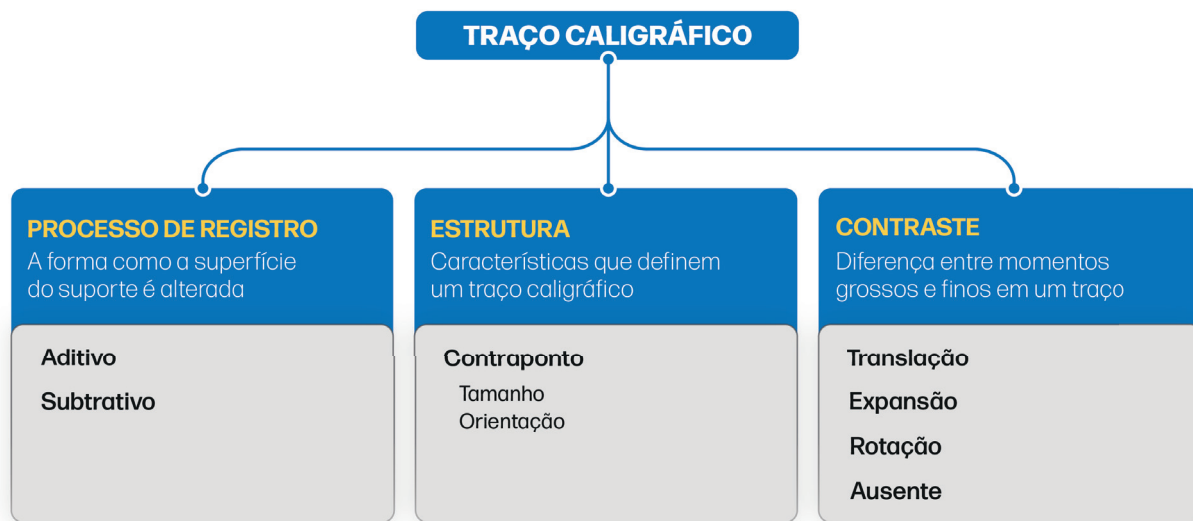
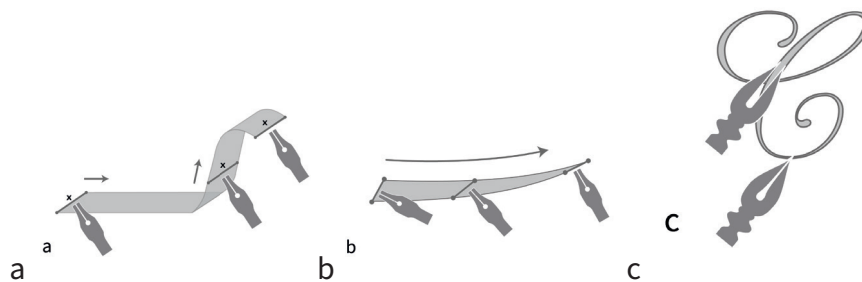


**Figuras 1.7a a 1.7c:**  
 Contraste por a) translação; b) rotação; e c) expansão.  
 Fonte: Desenvolvido pelo autor.

Cabe ressaltar aqui que a separação desses fatores não existe na prática. Segundo o próprio autor, “um tipo de contraste nunca ocorre de uma forma absoluta, exceto em modelos teóricos” (NOORDZIJ, 2013, p. 27).

A Figura 1.8 apresenta a sistematização em relação ao traço caligráfico.

**Figura 1.8:**  
 Sistematização do campo do traço caligráfico.  
 Fonte: Desenvolvido pelo autor.



## O MOVIMENTO

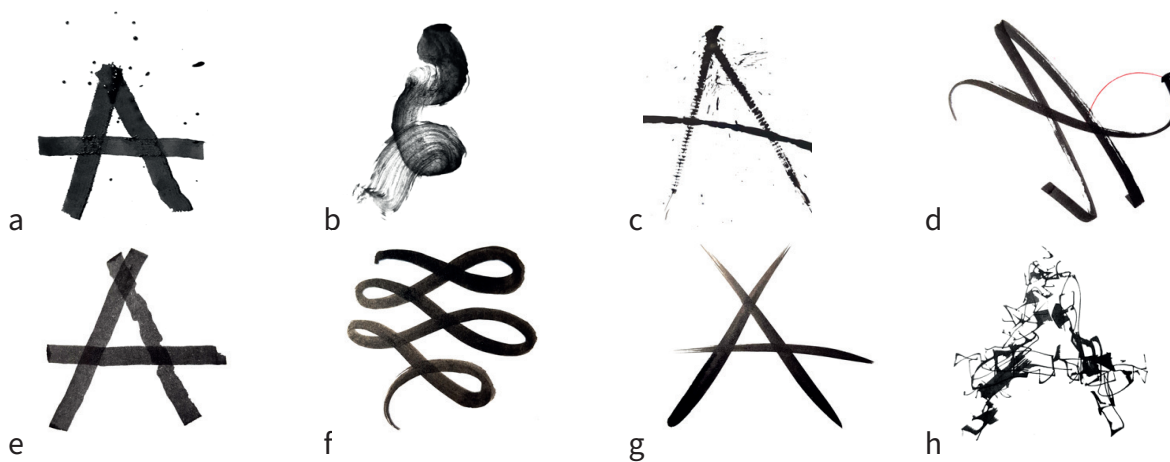
Considerado como um dos pioneiros da dança expressionista, Rudolf Laban foi também inovador ao propor uma teoria de análise e descrição do movimento expressivo (TME) (LABAN; ULLMANN, 2011). O

calígrafo Ewan Clayton é um dos primeiros na aplicação dessa teoria para a exploração de formas caligráficas.

A teoria descreve o movimento a partir de quatro fatores básicos: *espaço*, *peso/força*, *tempo* e *fluência* (BRANCO, 2008; LABAN; ULLMANN, 2011). O espaço indica a possibilidade onde uma ação é focada, considerada como direta; ou de não objetiva, difusa ou flexível. O peso expressa a atitude frente ao movimento: ele poderá ser firme ou ativo; ou leve ou passivo. A variação da velocidade indica movimentos rápidos ou lentos. Por fim, a fluência indica a possibilidade de movimentos livres ou controlados. A abordagem de Branco (2008) e de Clayton (2013) dão maior atenção aos fatores de peso, espaço e tempo. A partir da combinação dessas categorias, obtém-se oito possibilidades de movimento: *empurrar* (firme, lento e direto: a); *torcer* (firme, lento e flexível: b); *socar* (firme, rápido e direto: c); *chicotear* (firme, rápido e flexível: d); *deslizar* (leve, lento e direto: e); *flutuar* (leve, lento e flexível: f); *pontuar* (leve, rápido e direto: g); e *sacudir* (leve, rápido e flexível: h) (Figura 1.9).

**Figura 1.9:** Tipos de traço: a) empurrar; b) torcer; c) socar; d) chicotear; e) deslizar; f) flutuar; g) pontuar; e h) sacudir.

Fonte: Novais (2022).



A seguir, na Figura 1.10, é apresentado o modelo de sistematização do movimento caligráfico.



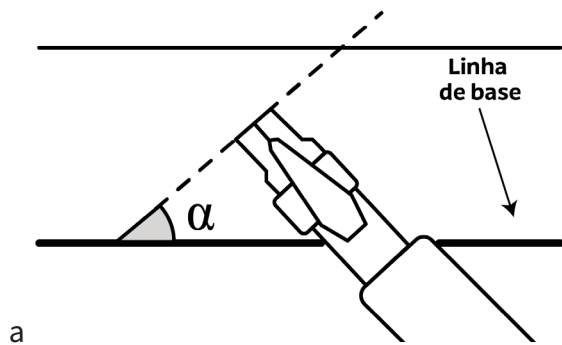
**Figura 1.10:**  
Sistematização do movimento caligráfico.  
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

## CONSTANTES DE PENA OU A ESTRUTURA DE UM MODELO CALIGRÁFICO

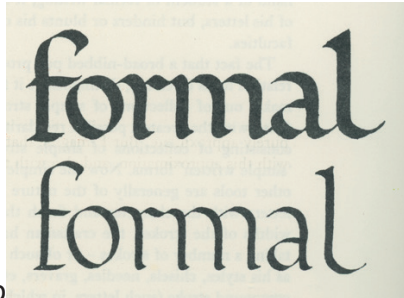
Cada modelo caligráfico possui características próprias para sua execução. Em seus estudos sobre manuscritos medievais, Johnston buscou sistematizá-los. Para o autor, tais “constantes” eram essenciais para o estudo de qualquer modelo e sua reprodução (JOHNSTON, 1977; LOVETT, 2017). Dessa forma, Johnston postulou sete constantes, divididas em três categorias: as relativas à personalidade da escrita; aquelas relativas à construção da letra; e a relativa à velocidade.

### PERSONALIDADE DA ESCRITA

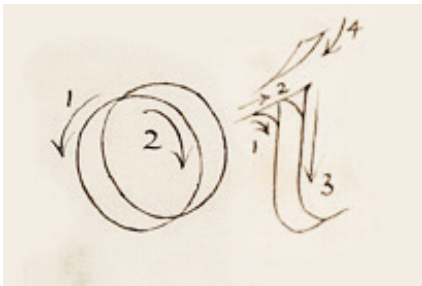
As constantes aqui listadas dizem respeito à percepção de estilo dos caracteres. A primeira constante desse grupo é o ângulo de pena que se refere à angulação entre a área ativa e a linha base da escrita (Figura 1.11a). A segunda constante refere-se ao peso do traço. A percepção dessa constante nasce da relação entre a espessura do traço produzido em relação à altura da letra (Figura 1.11b). O terceiro e último fator é a forma da escrita, que diz respeito aos detalhes constituintes das letras de um determinado estilo (Figura 1.11c).



a



b



c

**Figuras 1.11a a 1.11c:**  
 Ângulo de pena, peso do traço e forma da escrita.  
 Fonte: Novais (2022) e Johnston (1977).

## CONSTRUÇÃO DA LETRA

Johnston (1977) lista como variáveis as orientações para a execução de cada uma das letras de um determinado modelo. Dessa forma, é relevante que se conheça o número de traços, a ordem em que eles devem ser executados e a direção de execução de cada um deles (Figura 1.9a). Esse grupo de características são comumente referenciadas por autores como o *ductus* de um modelo caligráfico (FETTER, 2012; HEITLINGER, 2011; MEDIAVILLA, 2005).

**Figura 1.12a e 1.12b:**

a) *ductus* de um modelo caligráfico; e b) resultado de letra executada com velocidade alta.

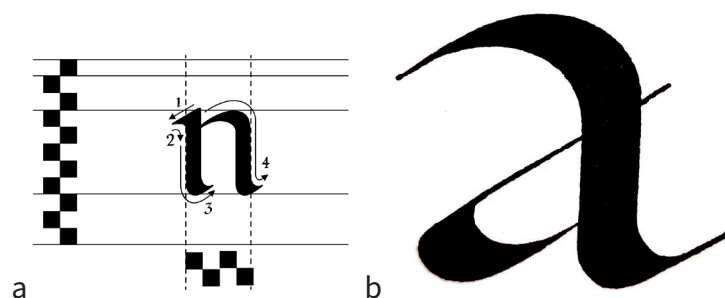
Fonte: Desenvolvido pelo autor e (JOHNSTON, 1977).

Conforme exposto anteriormente, as características da construção das letras dentro de um estilo específico (número de traços, ordem e direção) não apenas determinam a forma de cada letra, mas também constituem uma ferramenta crucial para seu estudo e compreensão.

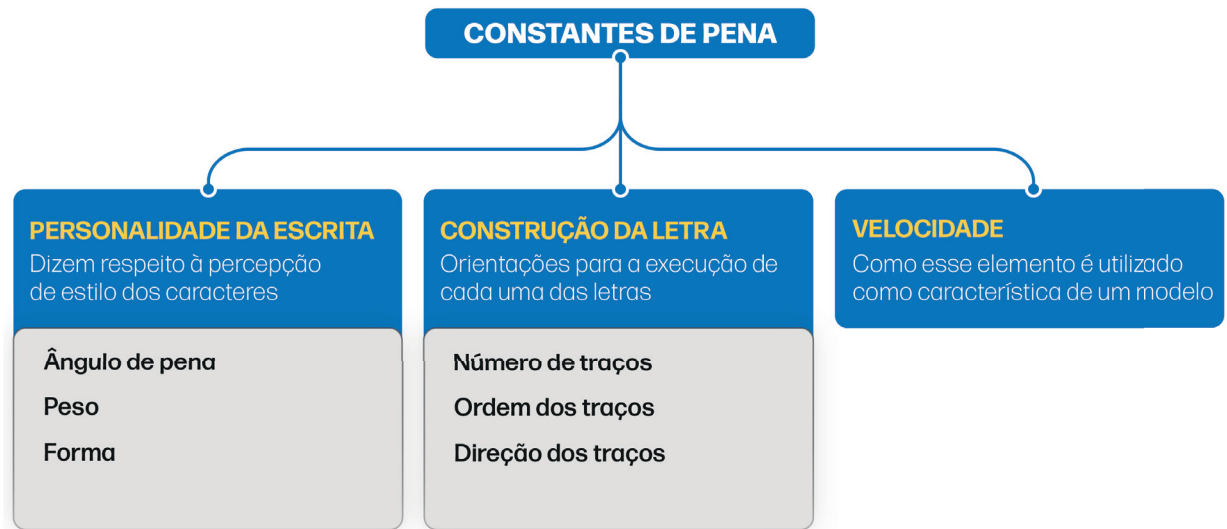
### VELOCIDADE

A terceira categoria versa sobre o papel da velocidade na construção de uma letra. Nesse sentido, uma maior ou menor velocidade na execução dos traços terá um papel também importante no resultado alcançado e em efeitos resultantes.

Como exemplo, a Figura 1.12b apresenta um modelo indicado por Johnston (1977, p. 120) em que o uso de uma velocidade alta na execução da letra teve como resultado uma extensão do traço do bojo da letra “a”, que se prolongou para além da haste vertical da letra.



Na Figura 1.13 é apresentada a sistematização das constantes de pena, baseadas em Johnston.



## ESPAÇAMENTO

Para que uma composição seja considerada minimamente como adequada é necessário que, além de possuir letras bem executadas, exista um ritmo de leitura constante e que o espaço seja ocupado de forma uniforme. Essa ideia de uniformidade da mancha gráfica é defendida pelos autores Blokland (2016), Johnston (1917), Noordzij (2013) e Studley (1991).

Para esses autores, na busca desse balanço deve-se considerar que as letras são compostas de áreas escuras (área ocupada pelo traço propriamente dito) e claras (espaço interno e externo ao redor dos traços). Dessa forma, o equilíbrio de distribuição das letras em uma composição seria alcançado pelo balanceamento entre áreas claras e escuras.

## ESPAÇAMENTO ENTRE LETRAS

Para o espaçamento entre letras, Johnston (2017) pondera sobre as formas aproximadas das paredes das letras analisadas (Figura 1.14a). O autor sugere que encontros entre letras de formas redondas (“O” e “C”, por exemplo) deveriam possuir menor espaço que encontros entre letras de formas retas (como “H” e “N”). Mediavilla (2005)

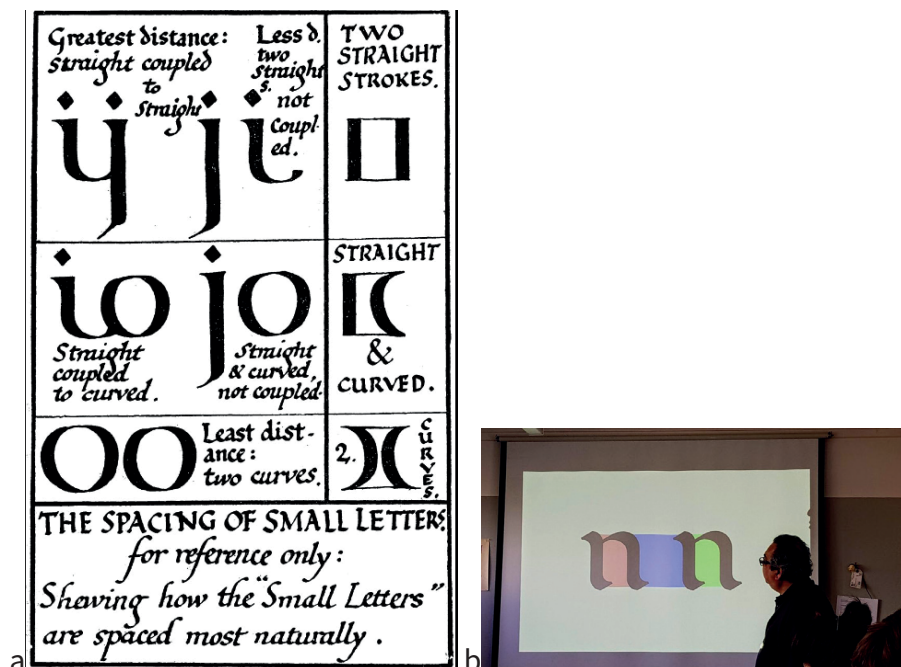
**Figura 1.13:**

Sistematização das constantes de pena.  
Fonte: Desenvolvido pelo autor.

**Figura 1.14a e 1.14b:**  
 Espaçamento de letras  
 a) por tipos de pares,  
 por Johnston (2017);  
 e b) por equilíbrio  
 de espaço interno e  
 externo por Smeijers.  
 Fonte: Johnston (2017)  
 e acervo do autor.

complementa esse pensamento ao situar que encontros entre letras curvas e retas deveriam ter um espaço intermediário.

Noordzij (2013), Blokland (2016) e Smeijers<sup>02</sup> apresentam uma abordagem diferente e que envolve a busca de equilíbrio entre os espaços internos e externos e das regiões de claro e escuro das letras (Figura 1.14b). Essa abordagem, assim, prega que o espaço externo entre as letras deve ser próximo ao espaço interno observado.



## ESPAÇAMENTO ENTRE PALAVRAS

Em caligrafia, as palavras nascem da quebra de ritmo entre as letras. Para Noordzij (2013, p. 49), “o mínimo distúrbio de ritmo parece ser o suficiente para que as palavras sejam distinguíveis como unidades rítmicas”. Johnston (2017) sugere que o espaço entre palavras seja

02 Informações coletadas durante o workshop ministrado pelo tipógrafo para os estudantes do *master em Type Design (MATD)*, edição 2018/19, oferecido pelo *Department of Typography & Graphic Communication* da Universidade de Reading/UK entre os dias 26 e 27 de fevereiro de 2019.

dado por um valor levemente menor que o espaço ocupado por uma letra “o” do estilo caligráfico utilizado (Figura 1.15).



## ESPAÇO ENTRE LINHAS

O espaço entre linhas influencia na continuidade de leitura do texto. Linhas muito próximas podem criar uma mancha de texto densa, com risco de colisão entre ascendentes e descendentes. Por outro lado, espaços maiores entre as linhas criam zonas de leveza, mas correm o risco de que cada linha acabe por ser identificada como um elemento individual e não em conjunto (LUPTON, 2006). Johnston (1977, 2017) indica que, a partir da linha de base, deve-se calcular que a próxima linha deva ser distanciada no valor equivalente ao de três letras “o” (Figura 1.16).

**Figura 1.15:**

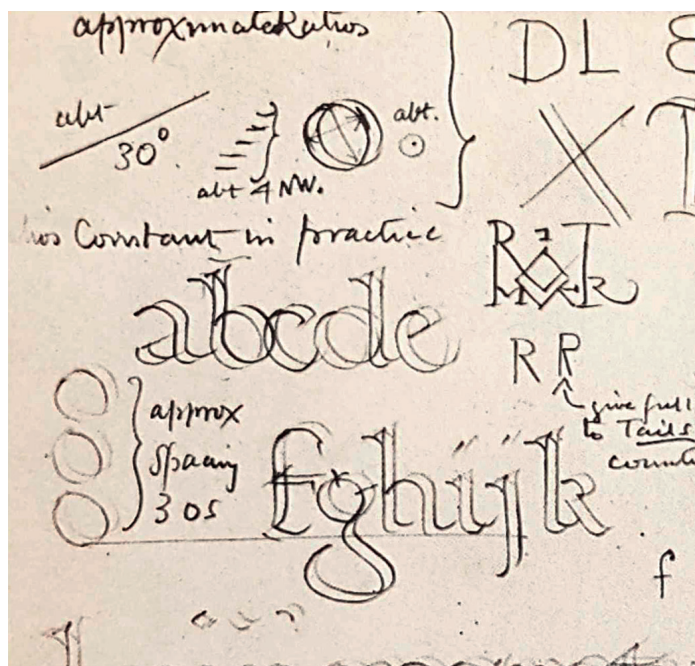
Espaçamento entre palavras.

Fonte: Johnston (2017).

**Figura 1.16:**

Espaçamento entre linhas.

Fonte: Johnston (1977).





**Figura 1.17:**  
Sistematização do  
espaço na caligrafia.  
Fonte: Desenvolvido  
pelo autor.

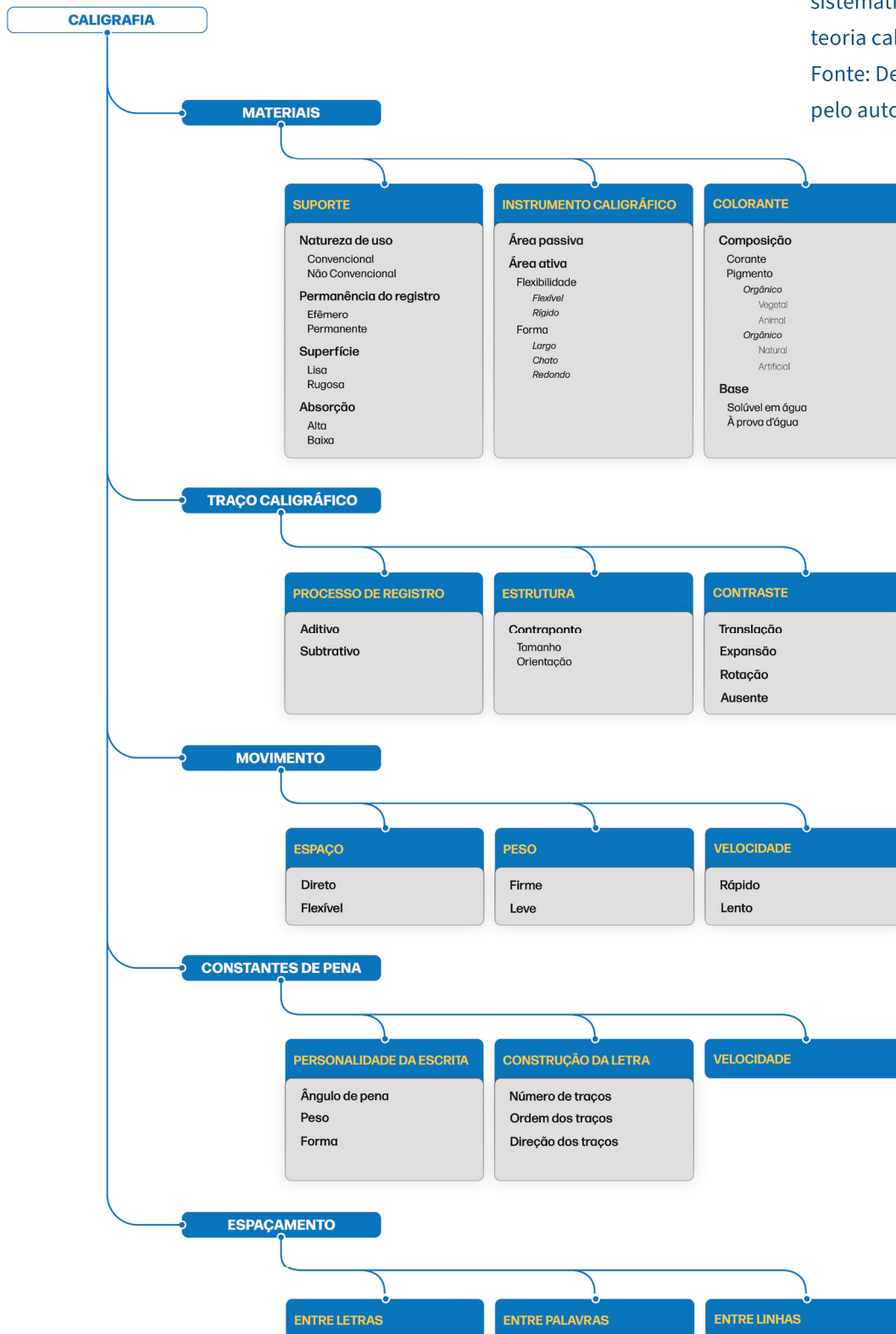
Por fim, cabe lembrar que todas essas regras devem ser tomadas como referências durante a execução do ato caligráfico e não como medidas que devem ser seguidas à risca ou se buscando uma precisão matemática de valores. Na Figura 1.17 são sistematizadas as possibilidades de espaçamento na caligrafia.



## ESTRUTURAÇÃO DE TEORIAS

Uma vez apresentadas e ordenadas as teorias, partindo desde a estrutura ferramental, passando pela estruturação do traço, dos processos de registro e construção das letras, bem como do espaço entre elas, é possível propor uma estrutura que ordene toda essa categorização (Figura 1.18). Essa proposta de sistematização de conhecimentos em torno da caligrafia representa um avanço ao que foi apresentado por Novais (2022):

**Figura 1.18:**  
Mapeamento sistemático da teoria caligráfica.  
Fonte: Desenvolvido pelo autor.



---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou por intermédio do diálogo entre diferentes referências bibliográficas apresentar um modelo esquemático que sistematiza os campos relativos ao ato da caligrafia. Nesse sentido, ele apresenta uma base bibliográfica e que concatena diferentes abordagens que cobrem desde o ferramental necessário até detalhes que influenciam no movimento e no resultado alcançado.

Acreditamos que este é um trabalho que tem como principal função iniciar o debate sobre essa sistematização. Por ser um campo vasto, milenar e cheio de possibilidades, é possível que outras teorias possam ser incorporadas.

Espera-se que desdobramentos aconteçam tanto em checagens nos mais diferentes processos que envolvam o gesto caligráfico, como também no estudo das possíveis conexões e exploração das possibilidades por intermédio da exploração dos campos.

---

## REFERÊNCIAS

BLOKLAND, F. *On the origin of patterning in movable Latin type : Renaissance standardisation, systematisation, and unitisation of textura and roman type*. Leiden: Leiden University, 2016.

BRANCO, H. de C. *A contribuição do estudo do sistema Laban para o gestual regente*. Curitiba: Universidade Federal do Paraná, 2008.

CLAYTON, E. *The golden thread : the story of writing*. Londres: Atlantic Books, 2013.

CLAYTON, E. Writing Tools and Materials. In: CLAYTON, E. (org.). *Writing: making your mark*. London: The British Library, 2019, p. 80-118.

FETTER, S. *Modelos caligráficos na escola brasileira: uma história do Renascimento aos nossos dias*. [S.l.]: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.

HARRIS, D. *The Calligrapher's Bible: 100 Complete Alphabets and how to Draw Them*. Nova Iorque: Barron's, 2003.

HARRIS, D. *A arte da Caligrafia*. São Paulo: Ambientes & Costumes, 2013.

HEITLINGER, P. *Tipos e Fontes: Manual de Typeface Design, caligráfico e tipográfico*. Portugal: Tipografos.net, 2011.

HUTTON, D. Pigments and Media. In: LAMB, C. M. (org.). *The Calligrapher's Handbook*. London: Faber & Faber, 1956, p. 44-64.

JOHNSTON, E. *Winchester formal writing sheets*. Disponível em: <https://www.vads.ac.uk/digital/collection/CSC/id/3933/rec/2>. Acesso em: 1o dez. 2021

JOHNSTON, E. *Formal Penmanship and Other Papers*. New York: Pentelic Corporation, 1977.

JOHNSTON, E. *Writing & Illuminating & Lettering*. 8. ed. Londres: John Hogg, 2017.

- LABAN, R. von; ULLMANN, L. *the mastery of movement*. Reino Unido: Dance Books, 2011.
- LIMA, F. *O Processo de Construção das Fontes Digitais de Simulação Caligráfica*. Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2009.
- LOVETT, P. *The art and history of calligraphy*. Londres: British Library, 2017.
- LUPTON, E. *Pensar com Tipos*. São Paulo: Cosac Naify, 2006.
- MALACARA, D. *Color Vision and Colorimetry: Theory and Applications*. Washington: Society of Photo-optical Instrumentation Engineers, 2011.
- MARSH, D. *Calligraphy*. 1. ed. Cincinnati: North Light Books, 1996.
- MEDIAVILLA, C. *Caligrafía: del signo caligráfico a la pintura abstracta*. Valência: Campgràfic, 2005.
- NOORDZIJ, G. *O traço: teoria da escrita*. São Paulo: Blucher, 2013.
- NOVAIS, C. E. B. *Caligrafia e Design de Tipos: Estudo sobre os impactos do conhecimento da técnica caligráfica no entendimento do espaçamento e coerência formal de caracteres tipográficos (Tese de Doutorado, não publicada)*. [S.l.]: Universidade Federal do Pernambuco, 2022.
- NOVAIS, C. E. B.; MIRANDA, E. R. *Ensino de Caligrafia Canônica no Brasil: Análise do material didático e técnicas utilizadas em cursos introdutórios*. Blucher Design Proceedings, Belo Horizonte, p. 2631-2641, dez. 2016. Editora Blucher. <http://dx.doi.org/10.5151/despro-ped2016-0225>. Disponível em: [www.proceedings.blucher.com.br/article-details/24461](http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/24461). Acesso em: 27 jul. 2018.
- SASSOON, R. *The practical guide to calligraphy*. New York: Mud Puddle Books, 1995.
- STUDLEY, V. *Left-Handed Calligraphy*. New York: Dover, 1991.
- WADDINGTON, A. *The Creative Calligraphy Source Book*. Estados Unidos: Watson-Guptill Publications, 1996.



---

## INTRODUÇÃO

A pixação<sup>01</sup> é uma manifestação visual brasileira que recorre a uma prática já

---

01 Embora na norma padrão da nossa língua portuguesa a grafia correta seja com “ch”, o termo pichação, mais abrangente, se refere às inscrições parietais que materializam dizeres cujo conteúdo pode ser, por exemplo, político, geralmente sem revelar preocupação quanto ao aprimoramento das formas das letras, tendo em vista que o interesse de seus produtores é a transmissão da mensagem intervista. Já a pixação, como veremos, é resultante da ação sistemática de uma comunidade que se mobiliza em torno da difusão de assinaturas, que, por sua vez, devem exibir um formato exclusivo. Assim, redigir pixação com “x” é uma decisão pragmática pois ajuda a demarcar nosso objeto de estudo, discernindo-a de sua homônima; paralelamente, ao

consolidada para ocupar a paisagem urbana das principais metrópoles do nosso país: a escrita manual de letras. Compostas pelos mesmos caracteres que integram nosso alfabeto, as marcas que os pixadores grafam, se distinguem das demais inscrições — letreiramentos e manuscritos populares, pichações etc. — que também lançam mão de letras, pois são *assinaturas*, que apresentam um aspecto formal exclusivo. O formato único que cada assinatura ostenta não só oportuniza a sua visualização em meio a outras informações que saturam o ambiente urbano, mas sobretudo o reconhecimento de sua autoria pelos integrantes e simpatizantes do circuito fechado da pichação. Trata-se, portanto, de uma forma codificada de identificação.

Devido à natureza de suas ações, ilícitas, os pixadores estrategicamente adotam como signo escrito codinomes que preservam suas identidades oficiais; este artifício lhes propicia certo anonimato que os resguardam de uma eventual perseguição e possível punição. Ao mesmo tempo, os motivos que os levam a reproduzir incessantemente suas assinaturas nas mais diversas superfícies são orientados paradoxalmente pela notoriedade de seus atos, já que a repetição de uma mesma marca e, por conseguinte, a sua quantidade e presença ao longo da paisagem citadina indica que seu autor está “na ativa” e em busca de crédito, de prestígio (PENNACHIN, 2012).

Comumente de origem periférica, os indivíduos que pixam vivem uma invisibilidade social causada pela desigualdade econômica e pela expansão do espaço urbano, entre outras circunstâncias (ALTAMIRANO, 2018). Nesse contexto, segundo CRIPTA Djan, um dos pixadores mais aclamados da pichação paulista pelos seus feitos e pelas contribuições ao movimento, a pichação é “uma forma pública de participar da cidade” (FUNDAÇÃO BIENAL, 2018, p. 373). Essa participação se dá, inclusive, como alega Spinelli (2007), a partir dos mesmos modelos comunicativos pós-modernos característicos da economia capitalista de mercado, por intermédio da apropriação sistemática dos suportes urbanos para a veiculação das assinaturas — não obstante o canal de expressão e comunicação dessa minoria

---

empregamos o vocábulo que os membros desse circuito usam, o corrente texto está em sintonia com o léxico informal dos pixadores e legitima o seu lugar social e cultural.



marginalizada seja fechado, isto é, restrito aos seus adeptos. Gírias como “grife” e “ibope”<sup>02</sup>, articuladas pelos pixadores, são alguns indícios que reforçam essa operação.

Assim, conforme Pennachin (2012), é a busca por visibilidade que move seus praticantes. Esse preceito se ancora tanto na qualidade e originalidade estética das assinaturas, uma vez que elas são feitas para serem contempladas, quanto nas localidades elegidas pelos seus produtores para materializá-las, em virtude do risco envolvido nessa atividade, o que lhes confere respeito por parte de seus pares. Diante disso, este capítulo<sup>03</sup>, que expõe apenas uma parte dos resultados obtidos da pesquisa, se volta para o modo como os pixadores realizam suas intervenções, em específico as do estilo conhecido por pixo reto, no intuito de esclarecer seu complexo exercício. O pixo reto, originado em São Paulo na década de 1980 (COSTA & ARAGÃO, 2021), costuma ser monocromático e elaborado a partir de materiais relativamente acessíveis, como latas de tinta em spray e rolos de pintura. Suas letras têm uma espessura monolinear e formas que tendem à geometrização, com uso preponderante de linhas retas.

Para tanto, a teoria do antropólogo britânico Tim Ingold, detalhada em sua obra *Linhas: uma breve história* (2022: 2007), explora interdisciplinarmente a noção de linha de uma maneira que nos interessa a partir da sua acepção de *traço*, que abre caminho para apreendermos a pixação como uma expressão que decorre não só do gesto manual, mas também do corpo, que aprofundaremos mais adiante. Isso tem implicações que nos levam a reconsiderar as relações que os pixadores firmam com os suportes urbanos por meio da descrição dos tipos de instrumentos por eles manipulados (da ordem

---

02 De acordo com Pereira (2018), trata-se de uma referência ao Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística, empresa que mede a audiência do rádio e da televisão. Dada a sua importância e poder, o seu nome é empregado com frequência pelos pixadores como sinônimo de prestígio.

03 Dissertação de mestrado de Ana Kossoski Costa, sob orientação de Isabella R. Aragão, do Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco.

da manualidade), e das modalidades de intervenção por eles praticadas (da ordem da corporeidade).

Durante a investigação, a coleta de dados foi conduzida, principalmente, por meio de entrevistas com pixadores; documentação de fotografias das assinaturas do pixo reto, registradas em uma pesquisa de campo na cidade de São Paulo; observação participativa em um “*point*”<sup>04</sup> da capital paulista a convite dos pixadores entrevistados, incluindo também a documentação dessa experiência, registrada fotograficamente e relatada em notas; e pesquisa bibliográfica. Todas essas técnicas foram fundamentais para a posterior validação dos resultados a partir da tática de análise de dados qualitativos chamada triangulação, em que as descobertas são obtidas basicamente por meio de diferentes fontes e métodos (MILES; HUBERMAN, 1994).

Ademais, a pesquisa bibliográfica revelou a existência de dois autores que, de maneiras distintas, contribuíram para a nossa proposição de categorias de modalidades. Chastanet (2007) reconhece que os pixadores podem pixar sob diferentes condições e aponta a existência de ao menos quatro modalidades (chão, prédio, pé nas costas e janela), sem exatamente descrevê-las ou aprofundar seu debate. Todavia, seu enfoque é pertinente pois se preocupa com a concepção das assinaturas. Altamirano (2018) propõe uma tipologia das modalidades praticadas em São Paulo e detalha cada uma das oito (chão, prédio, pé nas costas, cabo, escada, janela, escalada e corda) meticulosamente, dando, entretanto, ênfase ao risco envolvido em cada uma, em vez de considerar a disposição das assinaturas.

Com base nesses autores, nós propomos a decomposição das modalidades em dois âmbitos: a *direção da assinatura*, à qual admitimos as duas variações mais comuns para o arranjo de um conjunto de caracteres (horizontal ou vertical); e a *postura corporal* do pixador durante a ação, a qual elencamos quatro estados possíveis (apoiado, invertido, instável ou suspenso). Na postura apoiada, há certa estabilidade para instalar a marca visto que o pixador encontra-se apoiado no chão; na postura invertida, o desafio reside em escrever cada letra

.....  
04 Ponto de encontro dos pixadores previamente marcado, cuja frequência costuma ser semanal.

de maneira invertida, refletida, com o pixador debruçado de cabeça para baixo no topo de determinada edificação; já na postura instável, o pixador se apoia em uma escada, nos ombros de outros indivíduos ou num elemento arquitetônico, por exemplo; e, por fim, na postura suspensa, o pixador, sentado em uma pequena cadeira pendurada por uma corda, precisa administrar seu equilíbrio enquanto realiza a intervenção.

---

## AS LINHAS DE INGOLD

Para Ingold (2022), autor que aborda as linhas sob múltiplas perspectivas, todas as linhas são ubíquas, isto é, têm uma presença tangível e significativa no ambiente e nos corpos dos organismos que o habitam. Diante desse fenômeno, o autor se dedica em organizar uma taxonomia das linhas, classificando-as como fio, traço, corte, rachadura, vinco, linhas fantasmas, “linhas que não se encaixam”, entre outras; entretanto, nos concentraremos naquela que nos interessa: o traço.

Traço “é qualquer marca permanente deixada dentro ou sobre uma superfície sólida por um movimento contínuo” (INGOLD, 2022, p. 69). A maioria dos traços são aditivos ou redutivos: ou há a adição de uma camada de material sobreposta em determinado substrato, como as linhas traçadas com lápis sobre um papel; ou então há a remoção de material da própria superfície, como as linhas que são raspadas, talhadas ou gravadas, e até as trilhas que encontramos na paisagem derivadas do percurso frequente de uma rota. Esses exemplos indicam que os traços são abundantes no mundo humano, mas também podem ser encontrados no mundo não humano, geralmente procedentes do movimento de animais, que também deixam trilhas com seus rastros ou pegadas, sinalizando caminhos.

Nessa perspectiva, as assinaturas do pixo reto são resultantes de traços aditivos, posto que há a sobreposição de tinta nas superfícies parietais. As linhas feitas por traços aditivos comumente se dão “por meio de uma gama de implementos manuais que soltam um pigmento material na superfície” (INGOLD, 2022, p. 71). Ingold (2022) destaca ainda que ferramentas, como o lápis já mencionado desempenham uma função dupla, servindo ao mesmo tempo como

implemento e fonte de pigmento. O mesmo vale para o spray, uma das principais ferramentas usadas pelos pixadores: o material utilizado para traçar e o instrumento pelo qual ele é aplicado são um e o mesmo. Essa duplicidade, no entanto, não pode ser vinculada ao rolo de pintura ou “rolinho”, que precisa ser encharcado, guarnecido de tinta, que fica disponível em recipientes à parte.

Essa diferença nas ferramentas da pixação são determinantes para as assinaturas, assim como outras variáveis, que abordaremos mais adiante. A necessidade de entintar o rolinho reiteradamente, algumas vezes, deixa marcas de tinta salpicadas do movimento de levá-lo à superfície, que podem ser comparadas “aos traços invisíveis do movimento” (SASSON, 2000, apud INGOLD, 2022, p. 122) dos calígrafos quando retiram a caneta do papel. Embora tais movimentos sejam imprescindíveis para a realização dessas ações de escritas, em geral, não são desejáveis que apareçam nos resultados. Queremos com isso também evidenciar, de antemão, as particularidades da escrita da pixação, que se diferencia sobremaneira da caligrafia clássica quando comparamos, por exemplo, a relativa instabilidade dos movimentos gestuais e corporais.

O movimento ocupa um papel de destaque na teoria de Ingold (2022) porque uma das qualidades da linha é que ela é *dinâmica*. No caso do traço, o autor, embasado em Klee (1961), descreve o movimento que origina sua linha como livre, que parte de um ponto e se desenvolve por onde desejar, pelo próprio movimento em si. “E, ao lê-la, os olhos seguem o mesmo caminho como a mão fez ao desenhá-la” (INGOLD, 2022, p. 100). Aqui uma ressalva deve ser feita, antes de retomarmos a questão do movimento. Talvez tamanha liberdade seja comum no desenho, porém, ainda de acordo com Klee (1961), embora a princípio, por exemplo, quando uma criança está aprendendo a desenhar, o manuseio da ferramenta seja livre, após algum tempo ela descobre que seus esforços supostamente casuais são, na verdade, regidos por leis. Assim, “o caos do primeiro desenho-brincadeira dá lugar ao início da ordem. O movimento livre da linha é subordinado à antecipação de um efeito final” (KLEE, 1961, p. 103, tradução nossa). Tal antecipação é evidente nas linhas traçadas para gerarem palavras, que precisam respeitar as formas preconcebidas dos caracteres — se a intenção for o seu reconhecimento e a sua leitura.

---

## O TRAÇO MONOLINEAR DO PIXO RETO

Segundo Costa e Aragão (2021), as letras do pixo reto são caracterizadas pela espessura monolinear, que é demarcada pelo instrumento operado. Essa monolinearidade, pode-se afirmar, é no sentido do traço: “A redução das formas a ‘linhas monolineares’, descrição propositalmente redundante, possibilita a preservação dos elementos estilísticos das letras, bem como uma adequação instrumental” (COSTA & ARAGÃO, 2021, p. 156). Quer dizer, ao conceberem assinaturas monolineares, os pixadores conseguem reproduzi-las independentemente do instrumento usado. Para Chastanet (2007, p. 247, tradução nossa), isso resulta de uma “noção gráfica de economia de recursos”, relativa tanto aos materiais, quanto aos movimentos gestuais empregados.

Dessa maneira, mais que ser estética ou instrumentalmente vantajoso, sintetizar as formas das letras em linhas facilita a sua implementação, sobretudo considerando-se o ato contraventor, que demanda agilidade por parte dos interventores. Em contrapartida, se, por um lado, priorizar poucos traços favorece certa fluidez do movimento gestual, por outro, “o paradigma monolinear entrava os movimentos gestuais associados aos traços curvilíneos, revelando-se, em algumas situações, rígido e limitado” (COSTA & ARAGÃO, 2021, p. 157), especialmente quando o rolinho é manipulado com o auxílio de um cabo extensor. O que se observa, então, é a predominância de traços retos, que não por acaso nomeiam o estilo de pixação oriundo em São Paulo.

Sendo assim, no pixo reto, o movimento que gera o traço não é exatamente livre. Afora o fato de que suas assinaturas têm seus aspectos formais delineados com antecedência, ou seja, os pixadores trabalham com um conjunto de caracteres preestabelecidos, a construção de algumas letras pode ser contínua, nos termos de Noordzij (2013), sobretudo se o *spray* for utilizado, mas, de modo geral, ela costuma ser interrompida para que cada parte da letra seja traçada partindo-se de qualquer ponto ou segmento. Isso porque, apesar do estudo antecipado da localidade a ser intervista permitir a previsão do arranjo da

assinatura na área disponível, há situações em que instalá-la na ordem em que suas letras aparecem não é *corporalmente* viável<sup>05</sup>.

Um dos pontos centrais da teoria de Ingold (2022) é a hipótese de que, no decorrer da história, a linha foi sendo gradativamente privada do movimento que a originou, deixando de ser reconhecida pelo seu dinamismo para ser caracterizada como estática. Para o autor, a ascensão da imprensa provocou uma cisão entre o gesto manual e a inscrição gráfica, e por isso suas letras aparentam certa imobilidade quando comparadas àquelas produzidas à mão<sup>06</sup>. Nesse sentido, seu conceito de traço valoriza o movimento não só pelo viés da manualidade (ou corporeidade<sup>07</sup>) do processo, mas sobretudo pela *permanência do movimento nas linhas*, mesmo depois de terem sido criadas, sem que seja necessário ter observado a ação de quem as traçou para apreender-se os movimentos gestuais que foram muito provavelmente realizados.

Embora, no pixo reto, nem sempre a construção das letras siga uma ordem, podendo ser fragmentada para ser derivada de caminhos distintos, cada assinatura concentra uma combinação singular de traços e, por conseguinte, de gestos. Em outras palavras, salvo exceções, não importa muito se a última letra de determinada assinatura foi colocada no suporte antes que a primeira, porque observando-as individualmente e já na sua disposição final, na maioria das vezes é possível decompor seus traços e verificar inclusive a existência de um *ductus*<sup>08</sup>.

05 Por exemplo, quando a modalidade escalada é praticada, sendo necessário realizar a intervenção a partir do ponto em que o pixador conseguiu se ancorar em um elemento arquitetônico de sustentação.

06 Para Ingold (2022, p. 170), embora sejam igualmente produzidas manualmente, “nas inscrições gravadas, nenhum traço permanece do movimento energético das mãos que as fizeram”, e por isso o autor também credita à técnica de gravar a quebra do elo entre o gesto e seu traço.

07 Segundo Ingold (2022), é possível gerar traços sem o apoio de qualquer ferramenta ou material, por exemplo com os dedos na areia.

08 O *ductus* corresponde à uma dada quantidade de traços, e a ordem e orientação em que são traçados.

Conforme Ingold (2022, p. 165), “na caligrafia, assim como na dança, quem está atuando concentra todas as suas energias numa sequência de gestos altamente controlados. [...] Em ambas, também, o corpo inteiro é tomado na ação”. Isso também acontece na pixação: via de regra, a assinatura demanda tanto uma sequência de gestos para ser elaborada, quanto um comportamento diferenciado do corpo do pixador durante a intervenção, que, pode-se dizer, permanece manifesto nas linhas pixadas mesmo sem a presença física do interventor uma vez finda a ação. Na perspectiva de Pereira (2018):

[...] o que fica no alto de um prédio, por exemplo, não são apenas as linhas das letras estilizadas do pixo, mas também a imaginação do gesto corporal que levou alguém a escalar um prédio ou dependurar-se sobre uma ponte para traçar um nome que não é inteligível para a maioria da população (PEREIRA, 2018, p. 26).

Consideramos acertado o uso da expressão “imaginação do gesto corporal” por esse autor para elucidar a magnitude da assinatura enquanto resultado de uma *performance*. A pixação decorre de uma ação arriscada, e, nesse sentido, a materialidade da assinatura na paisagem urbana revela mais que somente uma marca, mas todo o esforço que foi empenhado pelo seu produtor em concretizá-la. Pixar requer planejamento.

---

## A MATERIALIDADE DA PIXAÇÃO

São muitas as naturezas das superfícies na cidade: aço, metal, vidro, azulejo, pastilha, ladrilho, mármore, ardósia, pedra, concreto, tijolo, chapisco etc. Essa variedade é reflexo da heterogeneidade da arquitetura e dos elementos urbanísticos. Considerando-se que a tinta — o principal veículo utilizado pelos pixadores — deve ser sobreposta em um suporte, é a qualidade da sua superfície que indica a quantidade de tinta a ser aplicada: se for porosa, como muros de concreto, tijolo ou chapisco, tende a absorver mais, portanto é preciso um maior volume e reforçar o traço, já que falhas podem ser

mais frequentes; se for lisa, como portas de aço e paredes planas e regulares, o traço deve ser feito rapidamente, de modo a evitar o escorrimento. Cientes de que suas assinaturas são efêmeras, os pixadores visam suportes que lhes propiciem maior longevidade (REPRISE, 2019). Os lugares que preservam suas marcas por mais tempo recebem o nome de “reliquia” e são valorizados por conservarem a história da pixação. Já “agenda” são os locais que possuem uma quantia considerável de pixações, o que sugere que pouca ou nenhuma manutenção é realizada, fato extremamente atraente.

Mesmo que o pixador, sozinho ou em conjunto, encontre lacunas não programadas durante o “rolê”<sup>09</sup> que podem receber sua assinatura, a escolha da localidade a ser intervista não costuma ocorrer randomicamente. A procura por espaços promissores para suas marcas geralmente se dá em seus próprios deslocamentos pela cidade. Os pixadores atentam-se para critérios, como lugares de difícil acesso ou aqueles em que suas letras ganhem destaque e possam ser facilmente visualizadas, o que lhes confere visibilidade dentro do circuito da pixação. A predileção por alguma superfície ou modalidade também pode orientar essa busca.

Quando um local é finalmente elegido, seu estudo prévio favorece decisões que podem ser determinantes para o êxito da ação. Dependendo do grau de segurança ou de risco do empreendimento, arquiteta-se táticas e estratégias para subir marquises, pular muros, adentrar prédios, escalar janelas etc. Ademais, não é só a natureza do suporte que sinaliza qual instrumento é adequado para a sua intervenção, mas também a cor e o tamanho do espaço disponível para tal. Outros fatores podem ainda nortear essa definição: de ordem subjetiva, como a preferência por algum material, e de ordem econômica, nas situações que demandam ferramentas específicas e cujo custo pode ser inviável. Como alguns recursos são pouco discretos, como extensores para os rolinhos, escadas e equipamentos de rapel, a logística quanto ao deslocamento e à rota também deve ser estipulada.

.....

09 Exercício, quase sempre noturno, que efetiva a prática da pixação.



**Figura 2.1:** POTER com rolinho. Na imagem ampliada identifica-se o rastro, o caminho percorrido pelo instrumento, e atesta-se que a espessura monolinear das letras é equivalente ao seu comprimento. Fonte: Ana Kossoski.

Cada instrumento possui características particulares e pode ser operado para diferentes finalidades, inclusive estéticas. No pixo reto, o spray e o rolinho são os mais usados. O rolinho, de espuma ou de algodão, possui um formato cilíndrico que pode variar de comprimento, e é justamente o tamanho desse comprimento que gera o traço mais grosso; se for aplicado lateralmente, o traço é o mais fino. Esse instrumento apresenta uma resposta menos regular e sensível aos gestos associados às formas curvilíneas, prevalecendo os traços retos, mas alguns pixadores mais habilidosos conseguem traçar linhas curvilíneas com certa regularidade. É utilizado em superfícies uniformes, já que qualquer irregularidade pode desgastá-lo, e quando há a intenção de sobrescrever letras grandes. Algumas vezes, a tinta pode não ser distribuída de modo homogêneo, e são nessas ocasiões que a sua quantidade pode afetar o resultado, revelando falhas que inclusive assinalam o caminho percorrido pelo rolo (Figura 2.1); em outras, mínimas deformações são praticamente imperceptíveis para o observador que se encontra no nível da rua.



Ao rolo de pintura pode ser anexada uma haste, um extensor, com o propósito de estendê-lo para se alcançar áreas mais elevadas ou distantes, que ultrapassam o limite corporal do interventor, como nos casos em que há lacunas acima de inscrições precedentes,<sup>10</sup> ou quando as assinaturas são planejadas para ocuparem um espaço mais amplo. Embora seja comercializado em lojas de material de construção, os pixadores recorrem aos cabos de vassoura, tubos hidráulicos, pedaços de bambu, entre outros utensílios. O importante é escolher algo apropriado, isto é, cujo comprimento atenda às dimensões do suporte e que garanta estabilidade, já que um aspecto final com traços regulares só é obtido fazendo uso da prática e domínio da ferramenta. O manejo do extensor dificulta a *rotação* do rolinho, e um dos efeitos que isso provoca na projeção visual do pixo reto concerne à sua espessura monolinear: em grande escala, algumas partes das letras nem sempre correspondem a um único traço, e sim a traçados sucessivos (Figura 2.2).

**Figura 2.2:** Traçados sucessivos no pixo reto. Apesar de PIXADOR, com o auxílio de um extensor, fazer traços sucessivos na barra curvilínea de seu A, a espessura monolinear da letra é conservada, na medida do possível. Fonte: Ana Kossoski.



10 O ato de intervir sobre uma pixação alheia, conhecido como “atropelo”, é um comportamento julgado inaceitável pelos pixadores e que deve ser evitado ao máximo.

O spray é um instrumento que pode gerar traços uniformes devido ao fluxo contínuo de tinta, que é comprimida através do bico da lata, o *cap*. Tem como atrativo o peso leve e a possibilidade de ser descartado ao final da ação, porém como desvantagem o pequeno volume que armazena. Traçar de maneira firme, coordenando a pressão através do bico, é ideal, mas nem sempre isso é executável; por isso, quando agenciado por um iniciante ou em cenários de pouco equilíbrio, pode revelar uma linha irregular.

O *cap* possui um furo por onde a tinta é jorrada e cujo diâmetro pode variar de tamanho. Por isso, os traços feitos com spray apresentam espessuras diferentes, que também podem alterar dependendo da distância e da inclinação da lata em relação ao suporte. Mesmo com uma diversidade de *caps* comercializados, os pixadores priorizam o spray que lhes garanta a pressão necessária, principalmente no caso da escalada, na qual a influência do vento pode interferir no aspecto do traço. Assim, a estética da assinatura feita com spray está mais atrelada ao movimento fluido do gesto, do que ao bico usado, embora o tamanho do furo contribua para a formação de resultados marcantes.

Para Chastanet (2007), a relação entre a ferramenta e o suporte é insuficiente para explicar a aparência das letras do pixo reto. Adotamos o mesmo posicionamento uma vez que, se a sua prática fosse restrita apenas a esses elementos, seria muito difícil diferenciá-la de outras expressões visuais que recorrem aos mesmos procedimentos. Por isso a importância de discutirmos não apenas seus aspectos materiais, mas o modo como a intervenção se dá.

---

## **OS GESTOS, O CORPO E A ASSINATURA**

Embora, na nossa estrutura de análise das modalidades, a combinação dos quatro estados possíveis para a posição corporal do pixador no momento exato da ação (apoiado, invertido, instável ou suspenso) com as duas variações mais comuns da direção em que ele instala sua assinatura (horizontal ou vertical) sugestione a existência de oito modalidades, na prática isso não é observado. A correlação entre a posição corporal do pixador e a direção da assinatura, em

algumas situações, é limitada por questões físicas. Por exemplo, ao pixar na condição invertida, mesmo com o auxílio de um extensor, é corporalmente e fisicamente impossível o interventor alcançar áreas do suporte que viabilizem uma disposição vertical das letras em grande dimensão. Sendo assim, a justaposição desses quesitos são, na realidade, seis: apoiado-horizontal, apoiado-vertical, invertido-horizontal, instável-horizontal, instável-vertical e suspenso-vertical. Nessas categorias nós levamos em consideração o conforto da postura do pixador durante a intervenção para analisar o resultado, o tamanho das letras e a qualidade das linhas pixadas — não obstante a pixação seja uma atividade ilegal que envolve riscos, de tal maneira que traços irregulares podem ser observados em qualquer modalidade.

A rua é o principal palco de atuação dos pixadores. Conhecida pela maneira na qual os principiantes estreiam na pixação, a prática no nível do solo garante aos interventores estabilidade, que realizam seus feitos em pé ou agachados. Para Altamirano (2018), no chão, nenhum acessório que propicie o alcance ao suporte pode ser utilizado, como o extensor, que compreende como uma modalidade à parte. Como o nosso critério é a firmeza, o equilíbrio corporal do pixador, entendemos que esse instrumento pode ser manuseado se estiver estável, assim como o rolinho, o spray ou outro que sua criatividade reivindicar. Isso não quer dizer que não há nenhum risco envolvido, apenas que a postura do pixador no momento da ação é relativamente confortável, em comparação com as demais posições. E, por conseguinte, as linhas dessas assinaturas são geralmente mais precisas, decorrentes de gestos de um corpo que permanece firme ao longo da execução.

Da mesma forma, se na rua os suportes geralmente entrevistados são paredes, muros e portões, existem outros locais em que o pixador consegue assinar superfícies parietais à sua frente e acima do nível do solo com certa estabilidade. Na parte superior de prédios, por exemplo, que costuma ser uma laje de cobertura ou telhado, ele pode pixar as paredes da casa de máquinas ou da caixa d'água. Já na laje ou telhado dos “picos”, que são construções mais baixas, como residências, estabelecimentos comerciais e galpões de fábricas, é

possível pixar empenas ou as faces laterais vizinhas. E se o pico tiver uma marquise, o pixador também consegue intervir em sua fachada.

Apoiado, o pixador pode instalar sua assinatura na horizontal ou na vertical, ainda que esta última direção seja mais rara posto que, de modo geral, como a intenção é preencher toda a extensão do suporte sempre que houver a possibilidade e disponibilidade espacial, as letras na vertical ganham uma dimensão reduzida. Assim, o tamanho das letras varia de acordo com o espaço disponível. Na presença de pixações ou intervenções visuais preexistentes, a tendência é que a assinatura seja redimensionada para adequá-la quando o espaço entre as letras seja apertado. E, quando a ação é coletiva, a área inocupada é previamente avaliada para atender a todos.

Algumas vezes, o tamanho da assinatura é predeterminado pela própria arquitetura, que indica, por meio de seus elementos, uma margem, física ou imaginária. Logo, afora no caso do extensor, é o corpo que estabelece o tamanho máximo para as letras e o espaço entre elas. Ou seja, a altura e a largura são limitadas pelo ponto ápice que o movimento gestual e corporal consegue alcançar, e a disposição horizontal leva em conta a realidade física do indivíduo, que não se desloca verticalmente, mas pela lateral, o que, por sua vez, não implica necessariamente em uma ordem cronológica da construção.

A postura invertida é conhecida vulgarmente como “ponta-cabeça”. Nessa posição, o pixador debruça-se na extremidade de uma edificação com a cabeça voltada para baixo, para ocupar a fachada de seu topo. Mas mais do que isso, a inversão é no sentido em que se escreve; por isso, a construção interrompida ou a fragmentação da forma é particularmente importante nesta modalidade. Os pixadores se referem a ela como pico ou prédio, ou seja, recebe o nome do lugar em que foi feita a intervenção. A notoriedade é conquistada não apenas por adentrar o edifício escolhido — o que é legalmente previsto como invasão de propriedade — e burlar os mecanismos de segurança para alcançar o último pavimento, mas por colocar a própria vida em risco escorando-se em alturas elevadíssimas para fazer a inscrição.

Tendo em mente a perspectiva do transeunte, a escala do prédio requer que a assinatura seja feita com o rolinho, porém também são encontrados exemplares em spray, sobretudo nos picos. O rolo de

pintura pode ser manuseado com ou sem o extensor; no entanto, na sua ausência, a ajuda de uma segunda pessoa é ideal por uma questão de segurança, mais ainda nas ocasiões em que o telhado é íngreme e sem platibanda. Excetuando-se o uso do extensor, o tamanho das letras também é aqui limitado pelo corpo do pixador e pela área disponível; como esta última costuma ser generosa, as letras são predominantemente amplas. O direcionamento horizontal novamente obedece à realidade física do indivíduo, que mesmo com o auxílio do extensor, não consegue dispor os caracteres verticalmente, principalmente se sua assinatura for longa. Não obstante algumas edificações possuam marcações estruturais, o alinhamento é aperfeiçoado com a prática.

As posições instáveis são aquelas em que há pouco equilíbrio, muitas vezes evidenciando oscilações, irregularidades nos traços, vestígios de movimentos de um corpo que está suscetível a uma conjuntura arriscada e à adrenalina enquanto realiza a intervenção, embora a regularidade de sua escrita seja um preceito a ser seguido. São três as situações em que isso acontece: com o uso de escadas, apoiando-se nos ombros uns dos outros ou escalando. Na primeira, ainda que a escada seja firmada no solo e seu comprimento escorado no suporte, o indivíduo é submetido a uma condição mais frágil durante a intervenção, uma vez que sua base é erguida e deslocada aos poucos por uma ou mais pessoas enquanto o autor da pixação faz sua marca horizontalmente — mas também pode ser operada por um único pixador, dependendo da altura almejada e da segurança que o equipamento oferece. Nessa modalidade, tanto o spray quanto o rolinho e seu extensor podem ser manipulados, sendo mais comum o spray.

Já a segunda modalidade, conhecida como “pé nas costas”, se abstém de acessórios para recorrer aos corpos dos próprios pixadores como dispositivo de alcance à superfície intervista. Para essa modalidade ser realizada, deve-se estar ao nível do chão e contar com ao menos duas pessoas, podendo envolver até quatro nas suas formatações mais esporádicas. O spray é a ferramenta que mais propicia agilidade e velocidade ao movimento gestual, qualidades importantes em virtude do desconforto da postura e da fragilidade do arranjo corpóreo vertical, sendo inviável o manejo do rolinho. O

procedimento para assinar é semelhante ao da escada: o pixador na extremidade superior realiza a intervenção, enquanto a pessoa abaixo se desloca aos poucos lateralmente; por isso a assinatura é disposta na horizontal.

A escalada, dentre todas as modalidades, é a que mais coloca o pixador em risco iminente de vida, já que, normalmente, não são portados equipamentos de segurança. Em picos, pode ser praticada por somente uma pessoa, mas em prédios o ideal é que seja realizada em grupo, que se ajuda durante a subida. Para chegar até o primeiro andar ou alcançar a marquise, o ponto de partida pode ser executar alguns dos procedimentos do pé nas costas, usar uma escada ou então pular muros, grades, cercas etc., dando início à ação. A ascensão até a altura desejada ou permitida — se acaso surgirem obstáculos intransponíveis —, se dá a partir de pontos de sustentação aos quais os pixadores se ancoram: grades e bases de janelas, tijolos aparentes, nichos de cobogós, caixas de proteção de ar-condicionado, letreiros luminosos, tubos de encanamentos e demais elementos da edificação que suportem o peso dos indivíduos envolvidos. Uma vez alcançado o ponto pretendido, o pixador finalmente faz sua inscrição. A janela é um local frequentemente intervisto, considerada por muitos uma modalidade à parte. O spray é o instrumento manipulado, distintivo por ser leve e por facilitar parcialmente os movimentos durante a escalada. As assinaturas, por sua vez, adquirem aspectos mais irregulares.

Mais uma vez, o tamanho das letras é restrito ao alcance do braço, e seus traços podem tanto aparentar tremores justificados pela condição de pouco equilíbrio e adrenalina do momento, quanto contraste em função da angulação e da distância da lata em relação ao suporte. A disposição da assinatura na modalidade escalada e/ou janela parece ser a que se apresenta de maneira mais diversificada. Se na maioria das vezes as pixações seguem uma linha paralela à janela, ocupando o seu espaço superior horizontalmente, esse arranjo não é um imperativo, ou seja, as assinaturas não precisam necessariamente preencher sua mesma extensão, podendo extrapolar as laterais e adotar uma composição curvilínea. Além do arranjo horizontal, elas também podem assumir uma configuração vertical, na qual cada letra muitas vezes ocupa o intervalo de um pavimento.

Quando as assinaturas são verticais e estão localizadas em lugares onde não existe nenhum tipo de apoio ou estrutura para os pixadores poderem escalar, a modalidade recebe o nome de rapel. Embora os pixadores, suspensos, também se arrisquem por não portarem equipamentos de segurança, a posição durante o momento da ação é relativamente confortável, visto que eles pixam sentados. O rapel envolve o uso de cordas e de outros aparatos com a intenção de descer-se paredões, empenas e demais superfícies parietais que possam receber as assinaturas em larga escala. Os alvos costumam ser edifícios desocupados, torres de caixa d'água, pilares de concreto de pontes e viadutos, dentre outros, e são escolhidos com antecedência por requererem um planejamento específico.

Os materiais são, na maior parte das vezes, manufaturados pelos próprios pixadores. A cadeira suspensa, por exemplo, pode ser uma tábua retangular, na qual um pedaço de corda é transpassado, cruzando-se na base e preso por nós. Na cadeira é instalado um gancho que serve para pendurar o balde, galão ou outro recipiente que armazena a tinta, de modo que o pixador use suas mãos apenas para controlar a corda durante a descida e manipular o instrumento. O rolinho, como vimos, é ideal para as letras de grande dimensão, mas seus tamanhos ainda dependem do alcance máximo do braço do pixador. Por isso, pode ser operado o extensor para que elas sejam ainda maiores, demandando destreza por parte dos interventores. Em geral, as pixações são concebidas respeitando-se a proporção das letras, mas, em algumas ocasiões, o traço feito com o rolinho é alargado, posto que, em larga escala, a espessura deve ser ampliada para as assinaturas serem visualizadas com clareza pelo observador ao nível da rua.

As letras também ganham novas configurações em relação ao alinhamento. A direção vertical da assinatura faz com que os caracteres sejam enfileirados pelo seu centro, mesmo com diferentes larguras — mas algumas vezes são monoespaçadas, quer dizer, ocupam a mesma largura. Entretanto, em alguns casos eles são dispostos desprezando-se as áreas de cada um deles. Esse parece ser um procedimento comum para assinaturas mais longas, no qual tenta-se preservar a ordem centralizada, ainda que as letras “dancem” de um lado para o outro, adotando ora um alinhamento à esquerda, ora à direita.



---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, são muitas as maneiras de intervir a paisagem citadina, por meio da pixação. À vista disso, a proposta de examiná-las assente em dois critérios, a postura e a direção da assinatura, não abarca todas as possibilidades de intervenção. Os pixadores são insistentes e nos surpreendem, pois é no quadro em que considerá-los improvável a sua presença que eles encontram uma motivação seguida de uma resolução.

Paralelamente, se por um lado, para os praticantes, saber a natureza do suporte facilita a decisão relativa ao instrumento, por outro, ter em mente a modalidade a ser praticada pode ser determinante. Diante disso, abordá-la partiu não só da necessidade de entender como exatamente o rolê acontece, mas também da intenção de verificar como o corpo e os diversos contextos de transgressão afetam a configuração final da assinatura.

O que foi notado é que o traço materializa uma performance, podendo revelar irregularidades provocadas por uma mão trêmula, apressada, sob o efeito da adrenalina ou em condições de pouco equilíbrio — nada mais natural. Mesmo quando há uma tentativa de controle, em situações menos adversas, exibe variabilidades, inconsistências e desvios. Por serem resultantes do gesto, de um processo manual, as letras inevitavelmente manifestam alterações, e em alguns cenários têm as suas espessuras alargadas ou reforçadas, evidenciando algum tipo de contraste. Mas, de modo geral, não são deformadas a ponto de terem o seu estilo ou o seu reconhecimento comprometido.

Além disso, não obstante possam ser empregados artifícios para aumentá-las, o tamanho das letras é profundamente influenciado pela extensão corporal de seu autor, ou seja, o ponto máximo que a altura e a largura atingem corresponde ao movimento mais extremo que o pixador consegue realizar. Portanto, o pixo reto se concretiza através de movimentos gestuais e corporais — que, inclusive, variam de modalidade para modalidade, podendo ser mais livres em umas e mais contidos em outras.

Na pixação, as letras ganham uma outra amplitude. Traçar na escala da cidade não é possível somente a partir do gesto, demandando também uma articulação do corpo de modo integral. Assim, se ao discutir o aspecto formal do pixo reto entendemos que o tamanho e o espaço entre as letras são definidos de acordo com a dimensão da área intervista, e à esta fórmula deve ser adicionada ainda a medida do corpo do interventor.

Para Chastanet (2007, p. 239, tradução nossa), “o corpo constitui o implemento mediador entre a macroescala da arquitetura e a microescala do signo escrito”. Do nosso ponto de vista, essa mediação se dá de modo complexo, envolvendo outros fatores englobados pela esfera social desse fenômeno. Se não fosse ilegal, por exemplo, provavelmente a velocidade seria dispensável e, mediante isso, talvez as letras não apresentariam oscilações, exteriorizariam outros atributos ou nem preencheriam de fato o ambiente urbano. Ademais, são as relações de sociabilidade que os pixadores estabelecem entre si, em conjunto ao seu sistema de comunicação fechado, que orientam a sua prática.

---

## REFERÊNCIAS

- ALTAMIRANO, M. *A pixação na paisagem de São Paulo: o risco como construção do sentido da vida urbana* (Dissertação de mestrado). Departamento de Comunicação e Semiótica – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo: São Paulo, 2018.
- COSTA, A. K.; ARAGÃO, I. R. A pixação enquanto linguagem gráfica: aspectos formais das assinaturas do estilo pixo reto. *Anais do 10º Congresso Internacional de Design da Informação*, v. 9, n. 1, 2021, p. 149–161.
- CHASTANET, F. *Pixação: São Paulo signature*. Toulouse: XGpress, 2007.
- FUNDAÇÃO BIENAL. *Muros de ar: Pavilhão do Brasil 2018*. Catálogo da 16ª Mostra Internacional de Arquitetura da Bienal de Veneza. São Paulo: Bienal de São Paulo, 2018.
- INGOLD, T. *Linhas: uma breve história*. Petrópolis: Vozes, 2022: 2007.
- KLEE, P. *Notebooks*. Vol. 1: The thinking eye. Londres: Lund Humphries, 1961.
- MILES, M. B.; HUBERMAN, A. M. *Qualitative data analysis: an expanded sourcebook*. 2. ed. Thousand Oaks, Londres, Nova Delhi: Sage, 1994.
- NOORDZIJ, G. *O traço: teoria da escrita*. São Paulo: Blucher, 2013.
- PENNACHIN, D. L. *Subterrâneos e superfícies da arte urbana: uma imersão no universo de sentidos do graffiti e da pixação da cidade de São Paulo* (Tese de doutorado). Escola de Belas Artes – Universidade Federal de Minas Gerais: Belo Horizonte, 2012.
- PEREIRA, A. B. *Um rolê pela cidade de riscos: leituras da pixação em São Paulo*. São Carlos: EdUFSCar, 2018.
- REPRISE. *REPRISE: pixador paulista: depoimento* [29 jun. 2019]. Entrevistadora: Ana Kossoski. Recife/São Paulo, 2019. 60 arquivos.ogg.
- SPINELLI, L. Pichação e comunicação: um código sem regra. *Logos 26: comunicação e conflitos urbanos*, Rio de Janeiro, v. 14, n. 1, p. 111–121, 2007.



O livro ilustrado<sup>01</sup> de literatura infantil é um artefato multimodal que pressupõe uma combinação única de textos e imagens para viabilizar a transmissão da história proposta. Dessa forma, considerando que as palavras são acompanhadas por ilustrações

.....  
01 Livro em que texto e imagens trabalham em interdependência para transmitir a história. A remoção de um impediria que a história do livro fosse compreendida completamente. “Ele não pode, por exemplo, ser lido pelo rádio e ser compreendido completamente” (SHULEVITZ, 1985, p. 15, tradução nossa). É oposto ao livro com ilustração, em que o texto conduz a história por si só e em que a remoção da imagem não prejudicaria seu entendimento. Aqui usamos o termo *livro ilustrado* de forma mais generalizada para se referir ao livro infantil portador de imagem, exceto quando uma dualidade com o *livro com ilustração* for explicitada.

e que estas são acompanhadas por palavras; e que tanto a instância imagética quanto a textual comunicam de formas distintas (LINDEN, 2018), não se pode configurá-las ignorando a existência da outra. É necessário reconhecer as liberdades e limitações de cada uma para que, juntas, possam ser interdependentes.

No caso dos livros ilustrados de literatura infantil, comumente recomenda-se que os textos e imagens não sejam redundantes. Acompanha-se isso a orientação de que um ilustrador averigue no texto *lacunas* a serem preenchidas pelas imagens a fim de ilustrar informações contidas nas entrelinhas (WU, 2018; DITERLIZZI, 2021). Entretanto, se uma imagem não deve ser redundante, o que deveria ser? Que lacunas deveriam ser preenchidas pelas ilustrações? O que espera-se encontrar nas entrelinhas?

Neste estudo, apresentamos recomendações de escrita e de ilustração para o livro infantil ilustrado relacionadas à configuração da mensagem a ser transmitida, além de alternativas para se evitar redundâncias em cada uma destas instâncias da comunicação. Perpassa-se ainda por uma análise das relações entre texto e imagem, elencando-se diretrizes para escritores, ilustradores e designers de livros. No intuito de observar as recomendações aqui descritas, foram analisados seis livros infantis ilustrados da Companhia Editora de Pernambuco (Cepe) utilizando-se da estratégia inferencial de leitura (TAVARES, 2019) e das relações e interações entre texto e imagem propostas por Linden (2018). A análise foi conduzida por procedimento comparativo, sendo um estudo de natureza qualitativa e quali-quantitativa.

Ressaltamos a importância de situar o livro infantil ilustrado no campo do Design da Informação (DI), dado o número reduzido de investigações em Design que estudem a configuração do texto e da imagem neste objeto (COSTA; COUTINHO, 2021b) e considerando a preocupação do DI com a elaboração da mensagem (REDIG, 2004). Compreendemos que:

Histórias podem ser consideradas como um modo de transmitir informações. Ao trazer respostas às relações entre as pessoas e aos conflitos humanos mais complexos, essas narrativas amparam o indivíduo

com conhecimento de mundo sobre a vida e a realidade, sendo aspecto indispensável à formação do ser humano em sociedade (Op. cit., p. 8).

Sendo de expressão subjetiva e com linguagem simbólica, a literatura infantil apresenta informações da contextualização dos acontecimentos e da dramatização realizada por intermédio dos personagens, sem que isto tenha caráter objetivo, puramente instrucional, o que a levaria, neste caso, ao didatismo e ao moralismo. Com o estabelecimento da narrativa, a literatura carrega informações para oferecê-las a seus leitores, ao tempo de cada um.

---

## **O TEXTO NO LIVRO INFANTIL: O QUE ESCREVER E O QUE EVITAR ESCREVER**

Atentar-se à escrita é essencial para favorecer a geração de interdependência entre texto e imagem no livro infantil ilustrado. Isso significa escrever pensando nas imagens, mesmo que, ao final do processo de produção, elas não sejam exatamente como o escritor imaginou. Linden (2018, p. 48) recomenda que “No ato da escrita, o autor não pode ignorar as imagens (mesmo que ainda não tenham sido produzidas) que irão na mesma página. Seu trabalho precisará levar em conta o aporte da imagem no que diz respeito ao sentido”. Assim, muitas das recomendações de escrita são relatadas tomando esse aporte como referência.

Sabendo que a história pode ser expressa textualmente e imageiticamente, apresentamos, a seguir, recomendações de escrita baseadas nos seguintes questionamentos: (1) da história a ser transmitida, como registrá-la em texto, ou *o que* [desta história] *escrever*? (2) Já que saber o que não deve ser adotado na prática é tão importante quanto saber o que fazer, o que não expressar textualmente, ou *o que evitar escrever*?

## O QUE ESCREVER

A recomendação mais fundamental para o texto do livro ilustrado é que ele deve ser o mais enxuto possível (SHULEVITZ, 1985; SALISBURY, 2004; LINDEN, 2018; NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011; PAUL, 2018; WU, 2018). Essa é uma forma de otimizá-lo para permitir um bom aporte da imagem, considerando que as descrições já serão mostradas pictoricamente (SHULEVITZ, 1985; PAUL, 2018); e que o espaço do livro é limitado internamente, considerando a relevância espacial das imagens (LINDEN, 2018). Entretanto, saber que o texto deve ser enxuto não é tudo. Faz-se necessário entender como configurá-lo mais especificamente.

**Polissemia sem ambiguidade:** permite uma multiplicidade de significados (polissemia) que podem ser abordados imageticamente com liberdade de interpretação – sem que estes causem confusão (ambiguidade) (LINDEN, 2018).<sup>02</sup> Por exemplo, dizer que o personagem achou uma caixa permite que isso seja mostrado de diversas formas – seja encontrando-a na rua com desconfiança, levantando-a com felicidade, ou até abrindo-a de imediato.

**Ênfase de detalhe:** estimula o leitor a focar sua atenção em determinado aspecto da imagem, enfatizando-o (SHULEVITZ, 1985). Por exemplo, dizer especificamente que o protagonista possui uma bicicleta vermelha. Pode ser que provoque redundância, mas julga-se ser uma abordagem intencional.

**Clarificação de ação:** indica ações difíceis de serem representadas pelas imagens estáticas do livro (SHULEVITZ, 1985) em comparação ao meio audiovisual. Por exemplo, pode clarificar movimento repetitivo – como ao indicar o ranger dos dentes ou o abanar da cauda de um animal.

---

02 Relato de Henri Meunier, escritor e ilustrador de livros infantis, para Sophie Van der Linden (2018, p. 50).



**Ação:** indica alguém fazendo algo ou alguma coisa acontecendo de modo que o leitor acompanhe esta ação, ocorrendo isto de maneira visível (SHULEVITZ, 1985; PAUL, 2018). Difere do *resumo*, em que uma ação ou um conjunto delas é abstraído (Ibid.). Um personagem andando de bicicleta e passando por vários pontos da cidade é um exemplo de ação visível, mas a frase *quando chegou em casa de bicicleta* resume o percurso e a ação de locomoção do personagem, porque o leitor não pôde acompanhar o desdobramento disto como se fosse ao vivo. *Resumos* são úteis quando determinado acontecimento é necessário para a conexão das cenas, mas não é tão relevante a ponto de necessitar ser acompanhado momento a momento.

## O QUE EVITAR ESCREVER

Essencialmente, é necessário evitar passagens que não contribuem com a progressão da história. Apesar de servir ao livro infantil (HUNT, 2010; SALISBURY, 2004; PAUL, 2018), esse princípio não lhe é exclusivo, servindo também ao romance (KING, 2015) e ao meio audiovisual (MCKEE, 2010; MCDONALD, 2010), sendo aspecto fundamental da narrativa.

Entretanto, isso não diz muito sobre as características específicas do texto para o livro ilustrado. As recomendações a seguir mostram aspectos da construção textual que prejudicam o diálogo do texto com a imagem.

**Descrições em demasia:** ocupam o espaço de representação sensorial visual das coisas, mais adequado à imagem, prejudicando o estabelecimento de interdependência (LINDEN, 2018; PAUL, 2018). Ocorre porque a imagem, sendo mimética, tem o potencial de *mostrar* (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011), sendo ela a descrição do que estaria em palavras (SHULEVITZ, 1985; PAUL, 2018), enquanto o texto é diegético, com o potencial de *contar*, comunicando por narratividade (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011). Shulevitz (1985) recomenda cortar descrições do texto como uma forma de simplificá-lo.

**Introspecção e contemplação:** são difíceis de ilustrar (HUNT, 2010; PAUL, 2018) porque não representam *ação*. Por exemplo, dizer que a

personagem pensou em determinada coisa. Não haverá ação visível, externa à mente dela. Também é difícil representar diretamente o que um personagem pensa ou sente, embora para isso a imagem possa conter simbolismo (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011), subjetividade e figuras de linguagem visuais (AZEVEDO, 2005).

**Analogias e símiles:** Paul (2018) até recomenda seu uso no lugar de descrições, em que geraria uma imagem mental de impacto no leitor, mas como esta é uma potencialidade das imagens, ficamos com a recomendação de Shulevitz (1985) de se ajustar tanto a expressão textual quanto a expressão imagética. Por exemplo, ao invés de usar *ele era rápido como um raio*, pode-se usar *ele era um raio*, que a indicação de velocidade se manteria.

**Ideias vagas e generalizadas:** podem causar confusão (KING, 2015; PAUL, 2018) por ambiguidade. Recomenda-se evitá-las (SHULEVITZ, 1985; PAUL, 2018), já que prejudicam a representação de ação, que é mais ilustrável. Ainda assim, um escritor precisa saber dosar o quão específica e o quão generalizada uma passagem deve ser. *Resumos* – tratados no item sobre *ação* – podem se enquadrar como ideias vagas e generalizadas.

---

## A IMAGEM NO LIVRO INFANTIL: O QUE ILUSTRAR E O QUE EVITAR ILUSTRAR

De modo equivalente às recomendações de escrita, estas surgem da ponderação: (1) dada a história do livro ilustrado, como representá-la em imagens, ou *o que ilustrar?* (2) Iguamente considerando o que não fazer, o que deve ser evitado na representação pictórica, ou *o que evitar ilustrar?*

### O QUE ILUSTRAR

**Elementos cruciais ou dramáticos:** são os acontecimentos mais impactantes. Servem de referência para o que deve ser ilustrado e contribuem até mesmo para estabelecer a divisão de páginas do livro

(SHULEVITZ, 1985). Normalmente consistem em alguém fazendo algo importante, ou em algum acontecimento impactante. Numa cena em que um personagem está andando de bicicleta e cai, esta queda pode ser interpretada como o elemento mais crucial e dramático.

**Ideias abstratas:** podem permitir boa polissemia, mas por serem “[...] elementos não-concretos e não-visíveis [...]” (COSTA, 2021, p. 47), podem ser tomadas por *ideias vagas e generalizadas (o que evitar escrever)*. Conceitos abstratos e complexos como emoções podem ser clarificados visualmente (SHULEVITZ, 1985) utilizando-se de representação simbólica (NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011) e do uso de subjetividade (AZEVEDO, 2005). “Em casos assim, a imagem pode não representar o conceito diretamente, mas pode ajudar a clarificar o texto, apresentando uma interpretação para ele” (COSTA, 2021, p. 47). Por exemplo, o conceito de morte pode ser representado por corvos.<sup>03</sup>

**Descrições:** de caráter sensorial visual, são melhores representadas pictoricamente. Paul (2018, p. 147) diz que “As imagens do ilustrador são as descrições das nossas palavras” e Shulevitz (1985) sugere que podem reforçar um detalhe importante que o leitor possa ter deixado passar.

**História paralela ou complementar:** representa algo acontecendo paralelamente ou complementarmente ao que é narrado em texto. Interpretado de Nikolajeva e Scott (2011) e Paul (2018), e demonstrado por Salisbury (2004, p. 92) ao sugerir que isso “[...] evita uma resposta muito literal ao texto”, dando mais vida à história, podendo evitar redundância. Por exemplo, uma personagem pode estar tendo problemas ao construir suas invenções, apenas para ser revelado na imagem que há um rato sabotando todas elas, sem que isso seja indicado textualmente.

---

03      Como os corvos no haiku de Sengai (Cf. COSTA, 2021, p. 47-48) ou um rinoceronte em PENZANI, Renata; ALARCÃO, Renato. *A coisa brutamontes*. Recife: Cepe, 2018.

## O QUE EVITAR ILUSTRAR

**Redundância desnecessária:** a relação texto-imagem que mais se busca evitar. Alguns autores dirão que ela não acrescenta nada ao livro (LIMA, 2008; NIKOLAJEVA; SCOTT, 2011). Outros a consideram dispensável, mas cientes que “às vezes não dá para evitar, mas a que aborda o texto de modo original será sempre melhor” (VENEZA, 2008, p. 185-186). Já Lacerda e Farbiarz (2018, p. 12) julgam que, “[...] ao repetir o conteúdo textual, apesar de continuar a exercer a mediação da leitura, sua participação na narrativa não produz novos significados”, considerando, então, que apesar de haver uma interpretação visual da história, e da imagem ser componente da mediação de leitura, ela ainda poderia oferecer mais. Assim, não julgam a imagem como inútil nem dispensável. Linden (2018), por sua vez, expõe que texto e imagem não podem exatamente se repetir por serem instâncias diferentes e, por isso, comunicarem de modo diferente, mas informa que a redundância se faz quando há congruência entre o discurso delas.

---

## RELAÇÕES ENTRE TEXTO E IMAGEM

Como particularidade de sua abordagem, Linden (2018) considera que não se pode julgar um livro como um todo. Assim, ele não pode ser simplesmente redundante ou de outro tipo de relação, dado que as relações texto-imagem podem variar ao longo dele. Além das relações (ou de seu resultado, que é o que é caracterizado sob cada tipo de relação), Linden trata do modo como texto e imagem interagem entre si para gerá-las. Além disso, ela considera a existência de uma prioridade na leitura do texto ou da imagem, estando isso relacionado ao modo como estão articulados na página e ao modo como são lidos pelo indivíduo. Isso permite que interpretemos uma das instâncias como *prioritária* e outra como *secundária*, podendo acontecer de ambas concorrerem tanto por essa primazia a ponto de não ser possível identificar qual seria *prioritária*.

## RELAÇÕES ENTRE TEXTO E IMAGEM

**Redundância:** quando há congruência no discurso entre texto e imagem, dando a entender que dizem a mesma coisa. A imagem ainda possuirá um discurso estético específico, mas não diz mais que o texto, nem o texto mais que ela (LINDEN, 2018). Segundo Linden (Ibid.), é gerada pela interação de *repetição*.

**Colaboração:** quando texto e imagem colaboram entre si para gerar o sentido pretendido para a história. A remoção de um prejudicaria a compreensão total dela. Por inferência de Costa (2021), é gerada pelas interações de *seleção, revelação, completude, e amplificação*.

**Disjunção:** quando texto e imagem se ignoram completamente ou até mesmo se contradizem. Segundo Linden (2018), é gerada quando texto e imagem não interagem entre si – interação *inexistente*, nas palavras de Costa (2021). Por inferência de Costa (Ibid.), também é gerada pela interação de *contraponto*.

## INTERAÇÕES<sup>04</sup> ENTRE TEXTO E IMAGEM NAS RELAÇÕES

**Repetição:** a mensagem de instância secundária repete a da instância prioritária, promovendo a sensação de que a mesma mensagem foi lida, embora de outra maneira.

**Seleção:** uma instância apresenta uma perspectiva única de parte *selecionada* de outra.

**Revelação:** permite a compreensão de uma instância pela revelação de informações que lhes dão sentido.

.....  
04      Tratamos por *interações* o que Linden chama originalmente de *respectivas funções do texto e da imagem*. Decidimos por essa nomenclatura tendo em conta a existência de termo similar que ela já utiliza em sua obra, *funções do texto*, mas que agrega outras características que não são diretamente relacionadas ao estabelecimento das relações.

**Compleitude:** a instância secundária age sobre a prioritária, atualizando-lhe o sentido e proporcionando compreensão mais global da cena.

**Contraponto:** quando há quebra de expectativas da instância secundária em relação à prioritária. Também ocorre quando há contradição direta.

**Amplificação:** uma instância diz mais que a outra, intensificando a mensagem.

**Inexistente:** ambas as instâncias se ignoram completamente sem haver quebra de expectativas nem contradição direta.

---

## MÉTODOS DE ANÁLISE

A investigação de livros infantis ilustrados se deu pela escolha de livros da Companhia Editora de Pernambuco (Cepe) escritos em prosa e originalmente publicados em língua portuguesa. Escolhemos livros de projeto gráfico sem orelhas, texturas ou outro tipo de produção diferenciada, de preferência provenientes do concurso literário da editora. Seleccionamos 6 livros dos 56 catalogados<sup>05</sup> entre 2010 e maio de 2020, consistindo 10,7% da amostra não probabilística escolhida por conveniência, pela facilidade de encontrar o material (GIL, 2008). Seleccionamos livros de acordo com a quantidade de texto, realizando isso por meio visual, já que não havia dados disponíveis sobre a quantidade de palavras de cada um. Então, os dividimos em dois grupos: com pouco texto e com muito texto (Tabela 3.1).<sup>06</sup> Com isso, pretendemos observar as implicações de textos enxutos e de textos extensos, o que representou amostragem por cotas (Ibid.), cuja análise direta se caracterizou como documental (Ibid.). Os textos de cada livro foram transcritos para realizar a contagem do número de palavras de cada um. Por meio da leitura, analisamos cada relação texto-imagem

---

05 Cf. Costa (2021), apêndice A.

06 Para uma análise mais detalhada de cada livro, Cf. Costa (2021), capítulo 7.

**Tabela 3.1:** Lista de livros analisados, reproduzido de Costa (2021). Fonte: Costa (2021).

conforme *estratégia inferencial de leitura*<sup>07</sup> (TAVARES, 2019), a categorização de Linden (2018) e sua noção de *primazia*. Uma primeira leitura foi feita para análise e uma segunda para revisão e atualização dela. Também realizamos análise quali-quantitativa dos resultados por meio de tabelas para comparação do número de páginas, ilustrações, palavras, relações, interações, e proporção de palavras e imagens por página, que podem ser conferidas em sua totalidade em Costa (2021).

<b>Grupo</b>	<b>Título</b>	<b>Autor(a)</b>	<b>Ilustrador(a)</b>	<b>Ano</b>	<b>Observação</b>
	<i>Bia Baobá</i>	Itamar Morgado	Márcio Monteiro	2016	3º lugar na categoria infantil no Concurso Cepe de Literatura Infantil e Juvenil de 2010
<b>Pouco texto</b>	<i>Pipo o trocacha-chupetas</i>	Tatiana Sotero	Jarbas Domingos	2016	Não proveniente do concurso literário, mas aprovado pelo conselho editorial
	<i>A menina do picolé azul</i>	Jorge Pieiro	Adriel Contieri	2016	Não proveniente do concurso literário, mas aprovado pelo conselho editorial
	<i>Ventania braba no Domingão Cinza</i>	Luiz Bras	David Alfonso	2015	2º lugar na categoria Infantil no Concurso Cepe de Literatura Infantil e Juvenil de 2014
<b>Muito texto</b>	<i>A história de uma boca</i>	Ana Valéria Fink	Jarbas Domingos	2015	3º lugar na categoria Infantil no Concurso Cepe de Literatura Infantil e Juvenil de 2014
	<i>A Vila Formosa</i>	José Victor	Rafael Silva	2014	3º lugar na categoria infantil no Concurso Cepe de Literatura Infantil e Juvenil de 2013

07 Também demonstrada em Costa e Coutinho (2021a).

---

## VISÃO GERAL DA AMOSTRA

A amostra apresentou características discrepantes entre seus elementos, especialmente entre os polos: o livro com mais texto (*A Vila Formosa*) e o livro com menos texto (*Bia Baobá*). *A Vila Formosa* possui 5,86 vezes mais palavras que *Bia Baobá*, ao mesmo tempo que possui menos ilustrações e mais páginas totais – estando todas as imagens em página dupla – enquanto em *Bia Baobá*, a maioria estava em páginas simples. *A Vila Formosa* também apresentou maior número de relações de redundância.<sup>08</sup>

Interessante notar que, em ambos os grupos, dois terços dos livros apresentaram mais relações de colaboração do que as outras já descritas. Fato que relacionamos à *estratégia inferencial de leitura* (TAVARES, 2019) utilizada, que ressalta a subjetividade do indivíduo quanto às inferências feitas no ato da leitura. Ao mesmo tempo que, junto ao estabelecimento da *primazia* das instâncias da comunicação (LINDEN, 2018), permite o reconhecimento de que a dinâmica de leitura do texto e da imagem pode favorecer diferentes interpretações quanto ao estabelecimento das relações, como será abordado na próxima seção.

Também é relevante destacar que os livros do grupo de  *muito texto* possuíam, de fato, textos extensos,<sup>09</sup> às vezes apresentando diálogos longos; em outras, listando vários acontecimentos cruciais ou dramáticos na página dupla (*o que ilustrar* – mas de todos eles, qual ilustrar?). Assim, a imagem representava apenas uma das várias situações expostas nas palavras. Em outras ocorrências, os textos apresentavam descrições em demasia (*o que evitar escrever*). Alternativamente, os livros do grupo de *pouco texto* possuíam menos palavras,<sup>10</sup> sendo eles mais enxutos (*o que escrever*), com as palavras normalmente se referindo a um único acontecimento, que era explorado na ilustração.

---

08 Para a tabela com contagem de palavras, ilustrações, páginas, relações e interações, Cf. Costa (2021, p. 129).

09 *Ventania braba no domingo cinza*: 1.326 palavras; *A história de uma boca*: 1.633 palavras; e *A Vila Formosa*: 3.037 palavras.

10 *Bia Baobá*: 518 palavras; *Pipo o troca-chupetas*: 559 palavras; e *A menina do picolé azul*: 645 palavras.



---

## TEXTOS QUE NÃO DEPENDEM DAS IMAGENS E IMAGENS QUE DEPENDEM DOS TEXTOS

Em alguns livros, especialmente em *A menina do picolé azul*, percebemos uma ocorrência peculiar: ocasionalmente o texto não demonstrava depender das imagens para ser compreendido, mas as imagens dependiam do texto. Reflexo do nosso método de leitura e análise, e do modo como a diagramação articulava texto e imagem na página, notamos, que às vezes, observamos primeiro a imagem, e então recorremos ao texto para apreender o conteúdo da página dupla. Desse modo, constatamos ilustrações que não conduziam a história por si só, exigindo leitura do texto para desvendá-las, comumente em interação de *revelação* (especialmente no livro citado). Isso não é necessariamente um problema, mas observamos uma assimetria na força condutora da história, ao constatar que o texto, por si só, já era suficiente para transmiti-la. Um livro assim seria considerado *livro com ilustração*,<sup>11</sup> mas isso não seria indicativo de presença maciça de relações de redundância. Apesar do que foi observado, as imagens certamente apresentaram contribuição à história: primeiro, por meio do discurso estético único imbuído nelas, estabelecendo a representação estética pictórica a ser apreendida pelo leitor. Segundo, configurando-se interação de *revelação* e *amplificação*, em que, neste caso, as ilustrações comunicavam mais que o texto, intensificando-o. Terceiro, pelo aproveitamento visual de história complementar (*o que ilustrar*) em que se estabelecia interação de *completude* quando a imagem atualizava o sentido do texto, proporcionando um sentido mais global a ele.

---

11 Livro em que as imagens seriam meras acompanhantes do texto, sem lhe acrescentar nada novo. O texto conduziria a história por si só. Se as imagens fossem retiradas, a história ainda poderia ser compreendida completamente.

---

## MARGEM ELÍPTICA

Observando-se as recomendações de *o que escrever, o que evitar escrever, o que ilustrar e o que evitar ilustrar* frente aos livros analisados, notamos como elas guiaram nosso olhar em busca de lacunas nos textos e de suas entrelinhas. Essas recomendações nos ajudaram tanto a identificá-las quanto a deixar-nos mais atentos quanto ao que esperaríamos encontrar nelas. Entender a existência de aspectos que facilitam o aporte da imagem e de construções textuais, que seriam melhor deixadas de fora do texto do livro infantil, é uma questão que se alinha à fala de Linden (2018). Ela considera que “O texto do livro ilustrado é, por natureza, elíptico e incompleto” (Ibid., p. 48) porque o que foi omitido por ele será aproveitado pela imagem.

Nesse sentido, considerar a existência de lacunas é considerar a presença de uma *margem elíptica* no texto. “Quanto mais e maiores forem as lacunas que as palavras deixam para a ilustração [...] e quanto mais polissemia o texto oferece, maior é a margem elíptica que ele provê à imagem” (COSTA, 2021, p. 127). Esse é um construto que deve ser avaliado qualitativamente. Não se trata de contar o número de relações num livro ilustrado, mas sim de analisar de que modo ocorrem. Mesmo uma relação de redundância pode ser positivamente utilizada para enfatizar uma mensagem.<sup>12</sup> Nos livros analisados, notamos uma margem elíptica muito reduzida, mas em *Bia Baobá* (de texto enxuto) e *A menina do picolé azul* (de texto enxuto e com carga de simbolismo) a margem elíptica foi ampla.

---

## O TEXTO EXTENSO

Dada a pouca quantidade de páginas dos livros ilustrados da Cepe – entre 24 e 40 páginas (COSTA, 2021) –, a recomendação de se escrever um texto enxuto (*o que escrever*) ganha relevância. No grupo de livros com muito texto, observamos muitas palavras em poucas páginas, deixando elevada a média de palavras por ilustração. Nos exemplares *A Vila Formosa* e *A história de uma boca*, havia casos

---

12 A exemplo da página 25 de *Bia Baobá*, Cf. Costa (2021, p. 93).

em que o texto ocupava mais espaço nas páginas que as próprias imagens. Uma solução possível seria atribuir mais páginas ao livro ilustrado, permitindo que o texto em cada página, simples ou dupla, se referisse apenas a um ou poucos acontecimentos, permitindo melhor associação entre a ilustração e o texto. Entretanto, isso aumentaria os custos de produção ao se utilizar mais papel e exigir mais ilustrações, encarecendo o preço do livro. Alternativamente, o texto poderia ser simplesmente enxugado.

Comparando os dois polos da amostra, *Bia Baobá* apresentou média<sup>13</sup> de 24,66 palavras por ilustração (21,58 por página de elementos textuais) enquanto *A Vila Formosa* apresentou 202,46 (101,23 por página de elementos textuais). Enquanto o primeiro possuía maior número de relações texto-imagem ocorrendo em página simples, no segundo elas ocorriam todas em página dupla. Se tentássemos ajustar o texto do segundo conforme a média de palavras por páginas de elementos textuais do primeiro, *A Vila Formosa* passaria de 30 para 141 páginas de elementos textuais, um número elevado para o padrão da editora. Curiosamente, vale ressaltar que, no grupo de livros com pouco texto, houve mais relações texto-imagem em páginas simples, enquanto no grupo com muito texto a predominância foi de páginas duplas.

---

## VASILHAS E FUNIS

A análise da amostra nos permitiu observar também como a descrição em demasia (*o que evitar escrever*) afeta as ilustrações. Textos configurados assim tendem a estar associados a interações de *repetição* com a imagem, o que notamos acontecer por se provocar o estabelecimento de paralelos textuais [*text parallels*],<sup>14</sup> especialmente das palavras em relação às ilustrações.

Enquanto Hunt diz que, no livro ilustrado, “As palavras são vasilhas semânticas necessariamente vazias: elas limitam o sentido, mas

---

13 Para a tabela completa das médias calculadas, Cf. Costa (2021, p. 133).

14 Conceito de Goldsmith (1980) que indica uma tradução do texto para a imagem e vice-versa.

não o prescrevem” (HUNT, 2010, p. 242), observamos nas passagens com descrições em demasia que o texto terminava por prescrever o sentido delas, direcionando-lhe a representação pictórica. Essas palavras funcionavam, não como uma vasilha, mas como um funil, que determina onde a substância deve cair. Esse efeito funil reduz a margem elíptica do texto; não necessariamente determina que relações com um texto assim configurado sejam redundantes, mas aumenta a chance disso acontecer.

Em essência, um texto fortemente descritivo pode estimular a geração de redundância por duas causas: pelas palavras ocuparem o espaço das ilustrações na transmissão de informação (considerando-se que as imagens são mais fortes para representar descrição – *o que ilustrar*) e porque, assumindo a transmissão de aspectos estéticos visuais, o texto provoca o ilustrador a segui-los para evitar inconsistências com ele, induzindo a formação de paralelos textuais.

---

## GERANDO INTERDEPENDÊNCIA ENTRE TEXTO E IMAGEM

Baseado nas recomendações de escrita e de ilustração, nas interpretações reveladoras da análise realizada e na introdução dos termos *margem elíptica* e *efeito funil*, compilamos recomendações<sup>15</sup> aos profissionais para auxiliar na configuração do livro infantil ilustrado, proporcionando melhor geração de interdependência entre texto e imagem.

### ABRAÇANDO A IMAGEM: RECOMENDAÇÕES AO ESCRITOR

- » É importante escrever pensando no aporte das imagens, mesmo que elas não sejam feitas como você imaginou.
- » Evitar o uso de descrições ajudará a compor um texto que permita melhor o aporte da imagem, já que a ilustração fará o papel de representar como as coisas são, a não ser que você deseje realizar ênfase de detalhe (*o que escrever*).

---

15

Resumos das recomendações presentes em Costa (2021, p. 143-147).

- » Eliminar descrições deixará o texto mais enxuto.
- » Introspecção ou contemplação (*o que evitar escrever*) talvez possam ser representadas de outro modo. Se deseja mantê-las, saiba dosá-las.
- » Tanto para cenas quanto para ações em resumo, é importante conferir se são úteis para o andamento da história e se não deveriam ser representadas momento-a-momento, como se ocorressem ao vivo. Resumos podem ser necessários, mas saiba dosá-los.
- » As funções da prosa<sup>16</sup> lhe ajudarão a identificar pontos de descrição em seu texto, lhe ajudando a analisá-lo e a corrigi-lo, se for necessário.

## **EVITANDO REDUNDÂNCIA: RECOMENDAÇÕES AO ILUSTRADOR**

- » O elemento a ser ilustrado numa página será provavelmente o mais crucial ou dramático (*o que ilustrar*). Se já for narrado com detalhes, você pode usar de história complementar (*o que ilustrar*) para mostrar o que aconteceu imediatamente antes ou após.
- » Ideias abstratas (*o que ilustrar*) dão margem a uma interpretação única pelo ilustrador, talvez aproveitando a polissemia delas ou usando de abstração e simbolismo.
- » Quando encontrar introspecção e contemplação (*o que evitar escrever*), você pode tentar mostrar o ponto de vista do personagem, até mesmo usando de abstração e simbolismo.
- » A representação visual de história paralela ou complementar (*o que ilustrar*) pode ajudar a evitar redundância em situações em que você se sinta compelido a representar diretamente o que está no texto, mesmo que ele não tenha descrição em demasia (*o que evitar escrever*).

.....  
16 Descrição, narração, exposição e argumentação. Abordados mais detalhadamente em Crews (1977) apud Costa (2021, p. 39-41).

- » Uma abordagem visual mais abstrata e com poucos detalhes para a ilustração pode colaborar para a geração de interdependência ao estimular o leitor a recorrer ao texto para compreender as imagens.
- » Quando o texto é rico em exposição,<sup>17</sup> com informações sobre como as coisas são ou funcionam, as imagens podem provocar interação de *completude*.
- » Atente-se a textos que foram originalmente elaborados sem necessitar do aporte da imagem, como contos orais (como os contos e fábulas mais populares). Isso lhe ajudará a divisar estratégias para abordá-los visualmente. O mesmo se aplica a textos contemporâneos feitos para o livro ilustrado, mas que já contam toda a história sozinhos.
- » Usar de *amplificação* pode ajudar a evitar redundância, fazendo a imagem dizer mais que o texto sem repeti-lo.
- » A interação de *repetição* não é necessariamente ruim. Pode se aliar ao texto como ênfase de detalhe (*o que escrever*) e para representar elementos cruciais ou dramáticos (*o que ilustrar*).

## **ARTICULANDO A COMUNICAÇÃO: RECOMENDAÇÕES AO DESIGNER**

- » A diagramação é articuladora de texto e imagem na página. Posicionar uma imagem de modo a tentar estimular sua leitura como prioritária provocará o leitor a recorrer ao texto como instância secundária para fazer sentido da primeira. Se a leitura em ordem oposta – primeiro texto, depois imagem – geraria redundância da imagem em relação ao texto, esta pode evitar este efeito, podendo-se interpretar das palavras uma interação de *revelação* em relação à ilustração.

.....  
17 Ibid.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa trouxe ao Design da Informação um ferramental teórico e analítico quanto à configuração do texto e da imagem no livro infantil ilustrado, constituído não apenas das relações e interações de Linden (2018), mas de sua associação com a *estratégia inferencial de leitura* de Tavares (2019) e com as recomendações de escrita e de ilustração coletadas de diversos autores. Junto a isso, as orientações listadas aos profissionais do livro (escritor, ilustrador e designer), deduzidas no processo de pesquisa, são também contribuição ao mercado nacional na esperança de apoiar a profissionalização nessa área.

Ressaltamos que entender o resultado das relações texto-imagem é importante, mas saber como ambos interagem entre si para gerá-las é essencial. Também é importante ressaltar que falar dessas relações, interações e do modo como as instâncias são configuradas no livro (o que todos os meios de categorização tentam fazer, em maior ou menor grau) é falar, essencialmente, de uma *dinâmica comunicacional*. É disso que se trata o estudo do livro ilustrado.

O Design da Informação possui espaço para mais estudos que analisem a fundo o livro ilustrado de literatura infantil, em especial que analisem também a configuração do texto, pois este também transmite informação. O trabalho do designer (tanto de pesquisa quanto de prática) não pode se ater apenas ao caráter estético da visualidade porque o design da informação é mais que isso. O designer e pesquisador precisa levar em conta também o conteúdo textual (que é igualmente visual) em sua atividade. Assim, estamos confiantes na contribuição deste estudo para o campo, e mantemo-nos desejosos de ver, daqui em diante, cada vez mais.

---

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

---

## REFERÊNCIAS

AZEVEDO, R. Aspectos Instigantes da Literatura Infantil e Juvenil. *In: OLIVEIRA, I. de (org.). O que é qualidade em literatura infantil e juvenil? Com a palavra o escritor.* São Paulo: DCL, 2005.

COSTA, G. M. C. *Geração de interdependência entre texto e imagem através de suas relações no livro ilustrado.* Orientadora: Solange Galvão Coutinho. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021.

COSTA, G. M. C.; COUTINHO, S. G. Utilização da categorização de Linden e da estratégia inferencial de leitura para o estudo das relações texto-imagem em livros infantis ilustrados sob o olhar do design da informação, p. 50-59. *In: Anais do I Seminário de Pesquisa PPGDesign.* São Paulo: Blucher, 2021a. ISSN 2318-6968, DOI 10.5151/isspppgdesign-05.

COSTA, G. M. C.; COUTINHO, S. G. Relações conceituais entre o design da informação, a literatura infantil e os fundamentos da narrativa. *In: Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação,* edição 2021. São Paulo: Blucher, 2021b, p. 1-15.

CREWS, F. C. *The Random House handbook.* 2. ed. New York: Random House, 1977. Disponível em: <https://archive.org/details/randomhousehand00crew>. Acesso em: 6 jan. 2020.

DITERLIZZI, T. 15 tips on book illustration. *ImagineFX,* Londres, n. 198, p. 57-65, abr. 2021. ISSN 1748-930X.

FREITAS, N. K.; ZIMMERMANN, A. A ilustração de livros infantis – uma retrospectiva histórica. *DAPesquisa,* v. 2, n. 4, p. 330-337, 2019.



- GIL, A. C. *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2008.
- GOLDSMITH, E. Comprehensibility of illustration – an analytical model. *Information Design Journal*, v. 1, p. 204-213, 1980.
- HUNT, P. *Crítica, teoria e literatura infantil*. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- KING, S. *Sobre a escrita: a arte em memórias*. Trad. Michel Teixeira. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.
- LACERDA, N. G.; FARBIARZ, J. L. A formação visual do leitor por meio do Design na Leitura: livros de literatura para Educação Infantil e Ensino Médio. *Estudos em Design*, v. 26, n. 3, 2018.
- LIMA, T. In: OLIVEIRA, I. de (org.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. 1. ed. São Paulo: DCL, 2008.
- LINDEN, S. V. der. *Para ler o livro ilustrado*. Trad. Dorothee de Bruchard. São Paulo: SESI-SP editora, 2018.
- MCDONALD, B. *Invisible Ink: A practical guide to building stories that resonate*. E-book: Liberty Co, 2010. Edição do Kindle.
- MCKEE, R. *Story: style, structure, substance, and the principles of screenwriting*. E-Book: Harper Collins, 2010. Edição do Kindle.
- NIKOLAJEVA, M.; SCOTT, C. *Livro ilustrado: palavras e imagens*. Trad. Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- PAUL, A. W. *Writing Picture Books Revised and Expanded Edition*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 2018.
- REDIG, J. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 1, n. 1, p. 58–66, 2004.
- SALISBURY, M. *Illustrating Children's Books: Creating Pictures for Publication*. 1. ed. Londres: A&C Black Publishers, 2004.

SHULEVITZ, U. *Writing with pictures: how to write and illustrate children's books*. New York: Watson-Gupil Publications, 1985.

TAVARES, M. Estratégia Inferencial para ler o livro ilustrado. *Revista Graphos*, v. 21, n. 1, p. 176-196, 2019.

VENEZA, M. Maurício Veneza. In: OLIVEIRA, I. de (org.). *O que é qualidade em ilustração no livro infantil e juvenil: com a palavra o ilustrador*. 1. ed. São Paulo: DCL, 2008.

WU, D. Entrevista concedida pelo ilustrador Daniel Wu ao pesquisador. In: COSTA, G. M. C. *Desenvolvimento do livro infantil ilustrado "A Aventura de Bernardo"*: O Ilustrador como Designer da Comunicação Visual. Orientador: Adailton Laporte Alencar. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Design) – UniFBV Wyden, Recife, 2018. p. 91-111.





Livros podem nos contar uma história por meio do conteúdo textual e dos elementos visuais utilizados em sua construção. Em romances e antologias, pela quantidade mais extensa de texto, é comum notarmos diagramações que se preocupam mais em priorizar uma leitura contínua confortável, mantendo layouts mais simples, do que projetos gráficos que propõem algum nível de experimentação, incluindo ilustrações ou ornamentos. Por outro lado, explorar a materialidade gráfica pode permitir a condução da narrativa por intermédio do visual e do textual, constituindo uma abordagem possível para o design de livros de leitura contínua.

Embora haja livros predominantemente textuais que utilizam elementos gráficos, quando nos voltamos ao diálogo entre ilustração e texto, é mais usual encontramos pesquisas que abordam livros infantis

ilustrados<sup>01</sup> (COSTA, 2021; DALCIN, 2020; TAVARES, 2019; LINDEN, 2018). Entendemos que isso acontece pela potencialidade desse tipo de livro em fazer surgir a narrativa a partir da articulação entre o pictórico, o textual e os aspectos formais do impresso — o “todo articulado”, como nomeia Domiciano (2010) —, além do caráter pedagógico incorporado nessas publicações destinadas ao leitor em formação. Mas também temos livros de leitura contínua que apresentam o “todo articulado” como meio de relacionar semanticamente o projeto gráfico e o conteúdo textual: a Coleção Particular, da editora Cosac Naify, estudada por Oliveira (2016) e Bogo (2014), e as publicações de editoras, como Lote 42 e Quelônio, pesquisadas por Mattar (2020). Ainda temos livros de literatura com ilustrações que não apresentam experimentações na estrutura física da edição e, nesse caso, as imagens parecem receber um papel mais ornamental do que semântico. Mas será mesmo? É possível utilizar a imagem para somar ao texto literário, mesmo quando a história a ser contada pelo livro possa ser compreendida apenas com a leitura do conteúdo textual?

Pinheiro e Gomes (2018) fazem uma provocação sobre a construção de significados complementares com a presença da imagem, mesmo quando o texto é compreensível sem ela. Assim, seria plausível falar de narrativa visual em livros com ilustrações, de modo que elas acrescentem significado à história contada pelo conteúdo textual? Com essa inquietação, apresentamos nosso **problema de**

01 Embora tenhamos categorizações que diferenciam livros ilustrados de livros com ilustrações, autores como Pinheiro e Gomes (2018) encontram fragilidade nessas classificações, considerando que “as ilustrações muitas vezes contribuem para a construção de significados, mesmo quando o texto escrito prescinde delas (p. 38)”, e, assim, a própria classificação não parece ser suficiente para descrever a totalidade da relação texto x imagem. Tendo compreendido esse ponto, mantemos, aqui, os termos normalmente utilizados para diferenciar esses dois tipos de livros na intenção de facilitar o entendimento ao longo de nossa argumentação. Chamamos de “livros com ilustração” aqueles nos quais o conteúdo textual é autônomo e espacialmente predominante em relação à ilustração e “livros ilustrados” como aqueles que possuem a imagem como elemento espacial preponderante, apresentando, ainda, a narrativa como fruto da articulação entre imagem e texto, conforme Linden (2018).

**pesquisa:** em que medida livros de literatura, com predominância textual, podem constituir uma narrativa visual?

Essa dúvida nos conduziu ao nosso **objetivo:** demonstrar como livros de literatura podem situar a narrativa visual como forma de contar junto à narrativa textual a partir da exploração dos elementos gráficos. Na tentativa de buscar caminhos para o cumprimento do objetivo delimitado, nosso estudo incluiu a exploração de possibilidades de interpretação do conteúdo visual em relação com o texto escrito e, para isso, propusemos uma ferramenta analítica a partir dos recursos desenvolvidas por Oliveira e Waechter (2019) e Farias e Fontana (2019). Com a aplicação desse recurso analítico, verificamos potencialidades e limitações da visualidade enquanto narrativa em um objeto predominantemente textual.

Antes de nos debruçarmos sobre tais etapas, detalharemos nosso objeto de estudo e suas particularidades na seção a seguir.

---

## **EDITORIAL INDEPENDENTE E FICÇÃO GÓTICA: A COLEÇÃO *IMAGINÁRIO GÓTICO***

Os livros que adotamos como **objeto de estudo** são os quatro volumes da *Imaginário Gótico*, uma coedição das editoras *Sebo Clepsidra* e *Aetia* dedicadas a publicar títulos pioneiros da ficção gótica originalmente escritos nos séculos XVIII e XIX. O lançamento da coleção, que inclui as obras *O Aparicionista*, *O Necromante*, *O Vampiro* e *Fantasmagoriana*, foi viabilizado por campanhas de financiamento coletivo realizadas na plataforma *Catarse*.



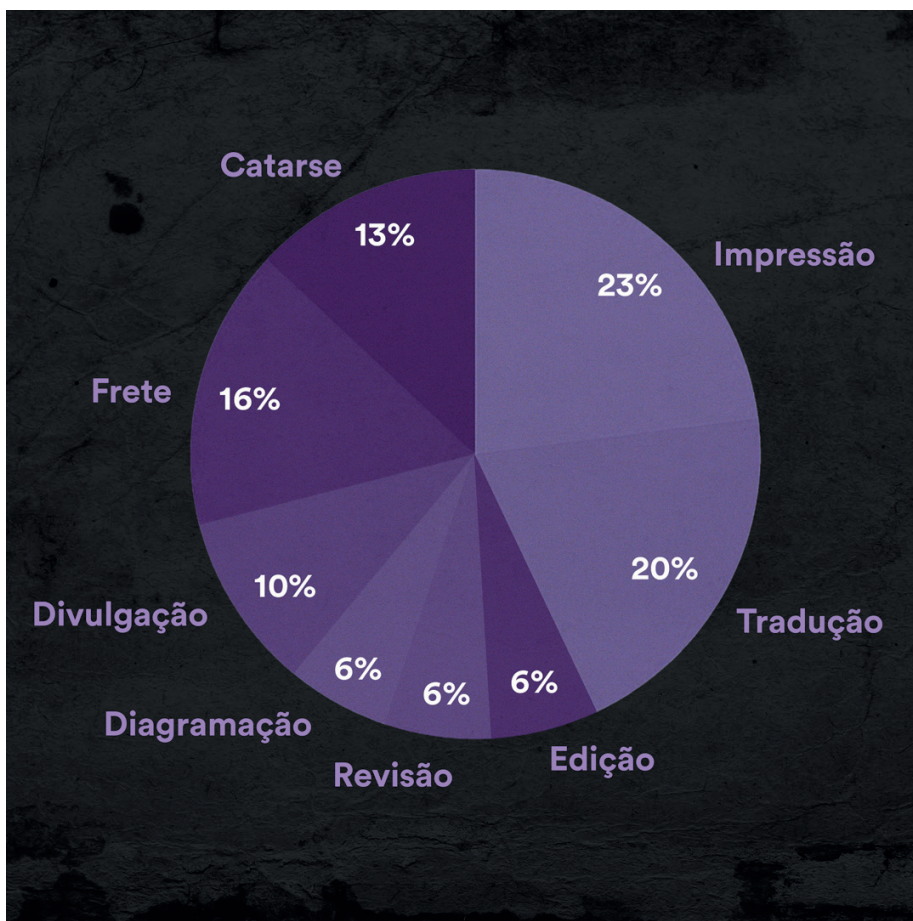
Ambas as editoras responsáveis pela coleção se colocam como independentes e, apesar de não existir um consenso preciso sobre o que faria uma publicação ser reconhecida dessa forma (tiragem reduzida? Autoprodução?), o que seria uma editora *indie* e em que medida as próprias editoras se reconhecem como tal, recorreremos a alguns autores para filtrar a amplitude de significados que envolvem o termo. Soares (2020) considera que um dos aspectos que caracterizam o perfil *indie* é a publicação de textos que não encontraram espaço em grandes editoras. Embora os títulos publicados pela *Imaginário Gótico* tenham, em média, 200 anos, o mercado editorial brasileiro hegemônico ainda não os havia dedicado atenção, mesmo que essas obras contenham características que influenciaram a ficção gótica posterior. A falta de espaço dessas publicações entre as grandes editoras também nos fala sobre o modelo de negócios das editoras independentes, que prezam pela autonomia sobre a construção de seu catálogo e não se utilizam das práticas adotadas pelas casas editoriais maiores, como a venda massiva e o foco no lançamento de publicações que possam oferecer retorno financeiro a curto prazo, como Muniz Júnior (2015, 2016) pontua. Conseguimos observar essas características não somente na escolha dos títulos

**Figura 4.1:** Capas dos livros da *Imaginário Gótico*. Fonte: Elaboração própria a partir de acervo pessoal.



publicados pelas editoras *Sebo Clepsidra* e *Aetia*, mas em aspectos relacionados ao lançamento deles: as tiragens não são largas, há poucos lançamentos anuais, a equipe fixa de profissionais envolvidos na produção do livro é pequena e a quantidade de exemplares, bem como seu custeio, é delimitada pelo arrecadamento obtido com a campanha de financiamento coletivo.

O uso do financiamento coletivo, atuante sob o sistema de *print on demand*, nos revela mais traços aptos a caracterizar o mercado das editoras independentes, considerando que o lançamento da publicação depende da participação ativa dos leitores. Essa participação nos permite observar a criação de um senso de comunidade leitora, que vem acompanhada de alguns diferenciais utilizados com a intenção de estreitar laços com os apoiadores das campanhas. Dentre eles, citamos o detalhamento do orçamento requerido por cada etapa da produção dos livros, indicado por números expostos nas campanhas com a finalidade de oferecer mais transparência aos apoiadores do projeto, e as metas estendidas, que oferecem incrementos para as edições na forma de conteúdos visuais ou textuais, conforme a meta inicial de arrecadação é ultrapassada. No caso da *Imaginário Gótico*, os números do orçamento constam em gráficos inseridos nas páginas de financiamento coletivo, enquanto os recursos alcançados com as metas estendidas surgem na forma de paratextos, imagens, marcadores de página, ecobags e/ou cartões-postais.



**Figura 4.2:** Números da campanha promovida para o financiamento do livro *Fantasmagoriana*, quarto volume da *Imaginário Gótico*.  
Fonte: Catarse.01

01 Disponível em:  
<https://www.catarse.me/fantasmagoriana>. Acesso em: 19 jul. 2023.

O detalhamento das etapas necessárias para o desenvolvimento de uma publicação também evidencia para os apoiadores da campanha que o livro é um objeto resultante do esforço conjunto de diversos profissionais: designers, editores, tradutores, revisores, que recebem os devidos créditos na página da campanha de financiamento. Mesmo que a atribuição das pessoas envolvidas constem na folha de créditos dos livros, a noção de autoria que recai sobre cada trabalhador do mercado literário parece se mostrar de forma mais clara com a exposição fornecida pelo financiamento coletivo — e o próprio modelo de funcionamento de plataformas como o *Catarse* sublinha a participação do leitor como agente ativo na cadeia comercial do livro. Além disso, o perfil de publicação adotado pela editora pode influir sobre quais partes do orçamento recebem mais atenção e investimento: a editora *Sebo Clepsidra*, por exemplo, publica majoritariamente obras estrangeiras, de forma que os custos de

tradução com as narrativas e alguns de seus paratextos (como resenhas contemporâneas à época de lançamento das obras) estão presentes em boa parte de suas campanhas de financiamento coletivo.

Mas, para além do “estar fora dos mercados maciços”, ainda conseguimos identificar mais questões sobre o editorial *indie*. Muniz Júnior (2016) aborda a produção cultural independente como aquela que “se identifica com métodos artesanais de produção, com o experimentalismo estético e/ou com discursividades dissonantes, alternativas, contra-hegemônicas” (p. 16). Isso demonstra que a autonomia ocorre tanto na seleção das obras publicadas como na escolha dos aspectos formais dos livros. Essa exploração da materialidade como uma característica possível para identificar as editoras *indie* também é apontada e explorada por Mattar (2020); não é o mesmo cenário que ocorre quando um grupo editorial delimita diretrizes específicas para como e o que cada um de seus selos publicará. Com essa curadoria autônoma do catálogo e no design dos livros, as editoras independentes podem se dedicar a nichos específicos, como é o caso da editora *Sebo Clepsidra*, que foca em obras que tratam do gótico e do romantismo, e/ou trabalhar a experimentação da forma do livro impresso, como ocorre na pesquisa realizada por Mattar (2020). Ainda é possível assinalar que o independente pode ter a intenção de dar visibilidade a pessoas esquecidas pelo mercado editorial tradicional, permitindo a expressão de outros atores e outros públicos, como Soares (2020) argumenta sobre a editora *Aliás*, dedicada a publicar exclusivamente obras escritas por mulheres. Embora a pesquisa não se volte ao estudo desse último ponto, observamos que ele toca em um aspecto abordado por Muniz Júnior (2015): a publicação independente como forma de expressão de novas identidades, posicionada contra a concentração de ideias delimitadas pelas grandes editoras e a favor da circulação de ideias e do debate democrático.

Conseguimos observar que o independente se mostra um termo polissêmico e que sua abordagem deve considerar não somente as especificidades do contexto nacional, mas também a origem de ideias que aparecem associadas ao *indie* (ibid.). No Brasil, a publicação independente ocorre pontualmente desde a década de 1940, mas passa a obter mais visibilidade a partir de 2010, como podemos observar no levantamento a seguir, que mediu a frequência de menções do termo no jornal *Folha de S.Paulo* de 1921 até 2015:

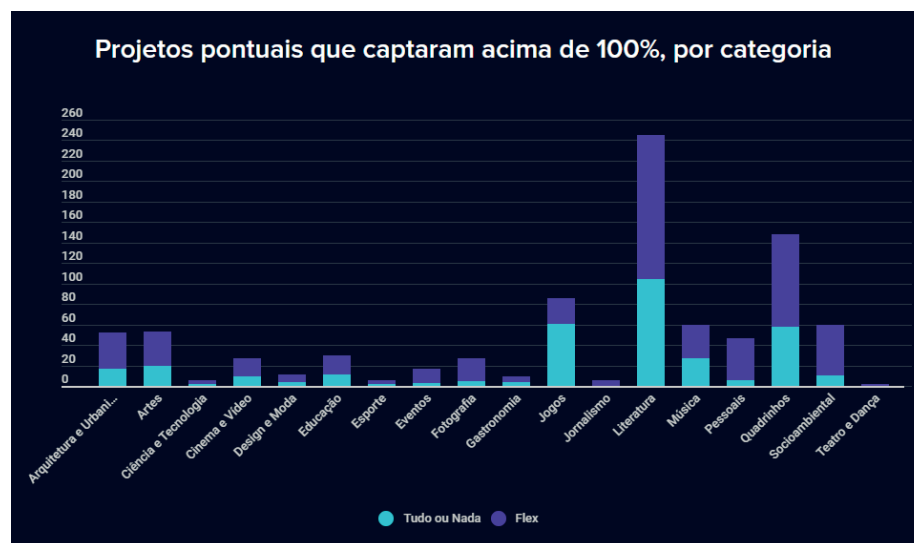
	1920s	1930s	1940s	1950s	1960s	1970s	1980s	1990s	2000s	2011-15												
cultura independente	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	2	4	2	2	0	3	3	10	53			
arte independente	0	1	1	4	1	1	3	0	0	0	1	4	28	8	13	2	3	1	3			
artista independente	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	4	9	2	2	7	6	1	5			
artistas independentes	1	3	1	0	0	1	3	13	1	0	3	9	17	1	3	4	20	10	37			
cena independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	6	15	38	31	47		
música independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	31	3	11	13	94	63	34
músico independente	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	10	6	2	0	1	1	1	1	1	1
músicos independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	18	3	1	5	4	6	3	3	3	3
selo independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	34	56	85	47	48	15	8	8	8	8
selos independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	12	17	28	20	27	9	8	8	8	8
teatro independente	0	0	0	0	0	0	7	1	1	0	3	18	11	4	12	5	0	7	18	18	18	18
teatros independentes	0	0	0	0	0	0	2	6	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	7	18	18	18
cinema independente	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	3	36	35	36	62	76	66	101	80	80	80	80
cineasta independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	5	4	8	4	4	6	8	8	8	8
cineastas independentes	0	0	0	0	0	0	0	2	1	3	2	3	4	5	5	9	3	4	3	3	3	3
filme independente	0	1	0	0	0	0	2	3	0	0	1	2	7	4	9	29	31	18	19	19	19	19
filmes independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3	7	8	12	30	32	35	41	41	41	41
literatura independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0
escritor independente	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	3	1	0	2	1	1	0	0	0	0
escritores independentes	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	5	4	4	0	2	0	1	1	1	1
autor independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	1	0	0	1	1	1	1
autores independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	10	3	5	6	3	5	3	3	3	3
imprensa independente	7	24	13	5	2	4	16	12	8	2	5	39	13	17	14	19	13	25	18	18	18	18
jornalismo independente	0	1	0	0	0	2	3	0	0	0	1	9	4	4	24	7	4	17	9	9	9	9
jornalista independente	0	2	2	1	1	1	1	1	0	0	3	4	7	2	0	2	4	36	7	7	7	7
jornalistas independentes	0	3	2	3	1	0	2	0	0	0	5	7	2	0	4	7	5	5	5	5	5	5
edição independente	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5	5	2	1	6	4	6	6	6	6
editor independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	2	2	2
editores independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	5	5	5	5
editora independente	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	12	7	4	6	6	15	15	15	15
editoras independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	3	0	1	7	24	24	24	24
publicação independente	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	3	2	2	4	3	6	6	6	6
publicações independentes	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	6	1	1	2	0	1	3	30	30	30	30
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>43</b>	<b>29</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>17</b>	<b>43</b>	<b>49</b>	<b>20</b>	<b>11</b>	<b>33</b>	<b>186</b>	<b>334</b>	<b>265</b>	<b>388</b>	<b>367</b>	<b>523</b>	<b>531</b>	<b>582</b>	<b>582</b>	<b>582</b>	

Na pesquisa, categorias como “editoras independentes” e “publicações independentes”, vinculadas especificamente ao editorial independente, alcançam mais citações no recorte que vai de 2011 até 2015. Já no ano de 2020, as publicações literárias surgem como a categoria na qual a maior parte das campanhas de financiamento superaram 100%, porcentagem correspondente ao valor necessário para garantir o lançamento dos livros, conforme levantamento do

**Figura 4.3:** Menções do “independente” no jornal *Folha de S.Paulo*, de 1921 a 2015. Destacamos em roxo as linhas com expressões vinculadas ao editorial independente. Fonte: Muniz Jr. (2016).

**Figura 4.4:** Projetos pontuais (aqueles que não recebem continuação) do Catarse em 2020. As campanhas de financiamento coletivo para publicações literárias somam números mais altos do que as demais categorias. As *campanhas flex* são aquelas que não demandam a arrecadação do valor total para publicação dos livros, enquanto as *campanhas tudo ou nada* consideram que a meta determinada pelo projeto deve ser alcançada para o lançamento das edições. Fonte: Catarse (2020) em números.

*Catarse*.<sup>02</sup> Também temos que as editoras independentes formaram a maior parte dos finalistas do 62º Prêmio Jabuti,<sup>03</sup> de 2020, em categorias, como Crônicas e História em Quadrinhos.



Ao escolhermos abordar uma coleção de livros produzida por editoras independentes, consideramos não somente as características que o objeto livro, fruto do editorial independente, pode oferecer como diferenciação (como dedicação a um nicho literário específico ou mais flexibilidade para a exploração da visualidade nas edições). Além dos números crescentes relacionados ao editorial independente, vistos no levantamento do *Catarse* e na pesquisa de Muniz Júnior (2016), também nos interessou poder demonstrar parte das particularidades do modelo de negócio adotado pelas editoras *indie*, apresentados ao longo desta seção, e como isso pode influir na maneira que as edições são publicadas. No caso da *Imaginário Gótico*, o financiamento coletivo permite não somente o lançamento das

02 Disponível em: <https://ano.catarse.me/2020>. Acesso em: 11 jul. 2022. Após o ano de 2020, o Catarse não disponibilizou números atualizados das campanhas de financiamento coletivo.

03 Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/editoras-independentes-dominam-lista-de-finalistas-do-premio-jabuti-2020-24706394>. Acesso em: 11 jul. 2022.

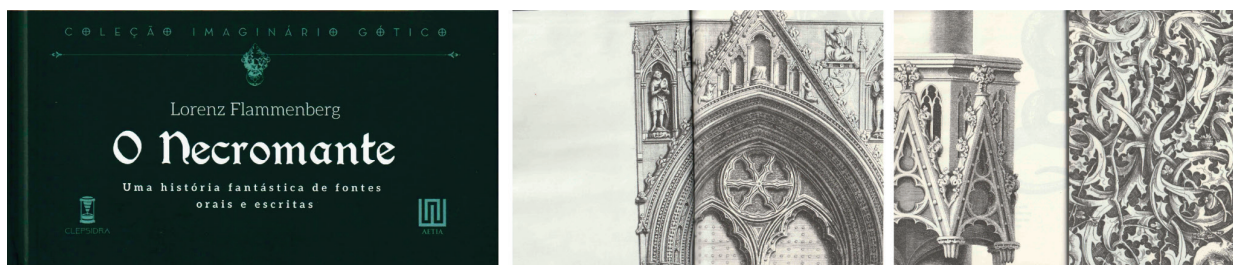
obras a partir do engajamento dos leitores, marcando a importância destes no ciclo de vida dos livros, mas ainda oferece possibilidades de acréscimos de conteúdo visual ou textual, salientando o livro como produto de uma iniciativa coletiva, ainda que os componentes das edições sejam limitados pelos recursos que cada editora se propõe a disponibilizar.

Os livros da *Imaginário Gótico*, além de independentes, são obras de ficção gótica, tipo de literatura que fez suas primeiras aparições na Inglaterra do século XVIII. Dentre as características que distinguem esse tipo de ficção, temos a conciliação entre elementos do *Romance*, que forneceria a ambientação medieval e os elementos sobrenaturais às histórias, e a tendência *Novel*, que apresenta situações mais realistas em relação ao período de escrita das obras (BOTTING, 1996). O termo “gótico” foi associado a esse tipo de ficção em um sentido depreciativo: entre os séculos XVII e XVIII, por conta dos valores que deram forma e direcionamento ao Iluminismo, marcados pela influência greco-romana como forma de produção artística que corresponderia às “normas clássicas”, o *gótico* era utilizado para se referir a costumes e práticas do passado nomeadas como “bárbaras”, como superstições (ibid.). A ficção gótica, que bebe da influência dos romances de cavalaria medievais e tem gosto pela ambientação em castelos e abadias em ruínas, além de tratar de temas, como assassinato, seres sobrenaturais e profecias ou maldições, avessos ao ideal moral que se tinha como norma, recebeu conotação negativa e não era incluída dentro de obras consideradas como “literatura adequada”. Apesar dessa origem, obras como *Frankenstein*, *Drácula* e *O Morro dos Ventos Uivantes*, antes não vistas como pertinentes ao cânone literário, passaram a ser consideradas como clássicas, se mostrando ainda relevantes (e populares) na contemporaneidade: *Frankenstein*, por exemplo, originalmente lançada em 1818, ganhou uma série de novas edições, publicadas por distintas editoras, entre os anos de 2020 e 2023.<sup>04</sup>

04 Frankenstein foi editado em 2023 pela editora Antofágica, disponível em: <https://www.antofagica.com.br/produto/frankenstein/>; pela editora DarkSide Books, também em 2023, disponível em: <https://www.darksidebooks.com.br/frankenstein-monster-edition--brinde-exclusivo/p>; em 2022, pela Pandorga Editora, disponível

**Figura 4.5:** Parte dos elementos gráficos de capa e miolo que se repetem em todos os livros da coleção: aldrava, construções em estilo gótico e folhagens. Fonte: Acervo pessoal.

Dada essa contextualização, o fato de optarmos pela abordagem de um tipo de ficção específica foi um aspecto motivado por um estudo prévio (BARROS; ARAÚJO, 2021), que se deteve em explorar a relação semântica entre elementos visuais de livros de literatura e seu gênero literário. Identificamos que a relação visual x textual foi mais evidente entre exemplares de coleções desse gênero em específico, o que nos levou a mapear o objeto de estudo. Além dessa motivação encontrada pela pesquisa, também conseguimos observar diferentes situações de uso dos recursos visuais na coleção: os livros possuem elementos gráficos que se repetem em todos os volumes e outros que ocorrem individualmente em cada livro; também há imagens produzidas especificamente para cada narrativa (presentes no miolo dos volumes) e imagens cuja criação não foi motivada pelas histórias (estas constam na capa dos livros). Dadas essas quatro diferentes situações para a visualidade na *Imaginário Gótico*, encontramos potenciais para a investigação de uma possível narrativa visual na coleção. Ao longo da próxima seção, nos voltaremos a tais componentes para verificar se a exploração desses recursos são capazes de narrar, considerando, ainda, o conceito que fomentou a criação do projeto gráfico:



Também conseguimos identificar uma particularidade dentro da ficção gótica que pode nos ajudar na proposta de narrativa visual: uma

---

em: <https://loja.editorapandorga.com.br/frankenstein-ou-o-prometeu-moderno>;  
em 2021, pela Camelot Editora, disponível em: <https://editoraonline.com.br/livro-frankenstein---mary-shelley---camelot-editora-9786587817613>; e, em 2020, pela Editora Zahar, disponível em: <https://www.companhiadasletras.com.br/livro/9788537818589/frankenstein-edicao-bolso-de-luxo>.

tendência à visualidade a partir da própria construção da escrita. A partir de Martoni (2011), reconhecemos que o modo específico de organizar a literatura gótica foi iniciado na segunda metade do século XVIII e utilizava um grupo de códigos visuais com a intenção de despertar medo no leitor, formando essa estética. Recorremos a um trecho de *O Necromante* para ilustrar nosso ponto:

Com uma voz horripilante, exclamou três vezes uma palavra novamente incompreensível para nós e, a cada grito batia com a varinha no chão. De repente, um branco relâmpago silvou pelas paredes da cripta e um trovão abafado rugiu terrivelmente em nossos ouvidos. O lampião e nossa lamparina apagaram-se. O silêncio e a escuridão reinavam por toda a parte (FLAMMENBERG, 2019, p. 67).

Ainda conforme Martoni (2011), o uso de adjetivos que, semanticamente, expressam significados negativos, como **horripilante** e **terrivelmente**, são elementos integrados à narrativa com a intenção de despertar inquietação no leitor. A caracterização do cenário em que o trecho se passa — uma cripta, que se torna silenciosa e escura após o momento em que um ancião evoca um fantasma com uma varinha —, reforça a sensação de desconforto almejada pelo uso dos adjetivos, de forma a construir uma atmosfera de medo característica da ficção gótica. Nos questionamos se, na abordagem feita pelos elementos visuais dos livros, tais aspectos representativos do gótico seriam apresentados da mesma forma descrita pelo conteúdo textual ou se a visualidade seria capaz de potencializar ou limitar a descrição oferecida pelo texto.

Nesta seção, portanto, buscamos caracterizar a coleção *Imaginário Gótico*, suas particularidades e os fatores que motivaram a escolha de nosso objeto de estudo. Ressaltamos que o escopo aqui explorado se concentra no mercado nacional, considerando o alcance obtido pelas campanhas de financiamento e o espaço geográfico em que se deu a circulação dos volumes da coleção, bem os números e autores aos quais recorreremos em nossa argumentação. É possível que características associadas ao termo *independente*, por exemplo, possam variar conforme o contexto de origem das



publicações; no caso do Brasil, como vimos, o *indie*, especificamente relacionado ao mercado editorial, adquiriu maior proeminência a partir de 2010. A seguir, apresentaremos um recorte das informações levantadas ao longo da pesquisa. O conteúdo obtido integralmente pelo estudo consta em Barros (2022).

---

## ANÁLISE DOS VOLUMES DA COLEÇÃO

Entre os recursos utilizados para a construção da ferramenta de análise, temos a **ficha técnica**, que atribui a autoria das pessoas que participaram da construção dos livros, a **resenha**<sup>05</sup> das obras e a **ficha de configuração do livro**, que identifica os elementos visuais de capa e miolo dos exemplares — imagem, cor e tipografia. As partes da ferramenta analítica foram aplicadas à capa e ao miolo dos livros da coleção, de forma a contemplar:

- » Ilustrações criadas especificamente para as histórias;
- » Ilustrações que não foram criadas para as histórias;
- » Elementos visuais que se repetem em todos os volumes da coleção;
- » Elementos visuais únicos a cada livro.

Neste texto, devido a seu tamanho reduzido, abordaremos apenas os elementos visuais do miolo para atestar a possível existência de uma narrativa visual. Aqui, enfatizamos o miolo por considerarmos, a princípio, que a própria ideia de sequencialidade, elemento da construção narrativa imagética caracterizado por Carvalho (2012), pode ser explorada pelo folhear do livro e pela continuidade da história que esse movimento implica, mostrando, assim, uma potencialidade para a construção da narrativa visual. Primeiramente, aplicamos os recursos analíticos ao miolo do quarto volume da coleção, *Fantasmagoriana*, enfatizando uma ilustração criada para um dos contos e presente apenas neste volume. Em seguida, partimos para os elementos visuais que se repetem por todos os livros da coleção.

---

05 Procedimento realizado conforme considerações de Oliveira (2016).

---

# APLICAÇÃO DA FERRAMENTA ANALÍTICA

## FICHA TÉCNICA – *FANTASMAGORIANA* (1812)

**Figura 4.6:** Ficha técnica do livro *Fantasmagoriana*.  
Fonte: Elaboração própria a partir de Oliveira e Waechter (2019).

### FICHA TÉCNICA

<b>TÍTULO</b>	Fantasmagoriana
<b>NOME DO AUTOR</b>	Jean-Baptiste Benoît (seleção)
<b>PROJETO GRÁFICO</b>	Miguel Estêvão, Filipe Florence Rios
<b>ILUSTRADORES</b>	John Fischer, ilustrador desconhecido
<b>TRADUTORES</b>	Sabrine Ferreira da Silva (francês), Felipe Vale da Silva (alemão), Carlos Primati (inglês)
<b>CAPISTA</b>	Filipe Florence Rios
<b>EDITORA</b>	Sebo Clepsidra/Aetia
<b>IMPRESSÃO</b>	Gráfica Viena, Santa Cruz do Rio Pardo
<b>ANO DA EDIÇÃO</b>	2021
<b>VOLUME</b>	4
<b>NÚMERO DE PÁGINAS</b>	328
<b>CATEGORIA</b>	Romance gótico

## RESENHA – FANTASMAGORIANA (1812)

*Fantasmagoriana* é uma antologia francesa que reúne oito narrativas sobre fantasmas. A tradução do neologismo que nomeia o livro se aproxima de algo como “coleção de fantasmagorias”, aludindo aos espetáculos que utilizavam lanternas mágicas para criar projeções e ilusões de óptica, mostrando “fantasmas” como entretenimento. Com essa referência, seu organizador, Jean-Baptiste Benoît Eyriés, também buscava deixar claro que a antologia não tinha a intenção de mostrar uma “existência concreta” de fantasmas, mas de funcionar como um divertimento para as pessoas interessadas pelo tema (FERREIRA, 2021a).

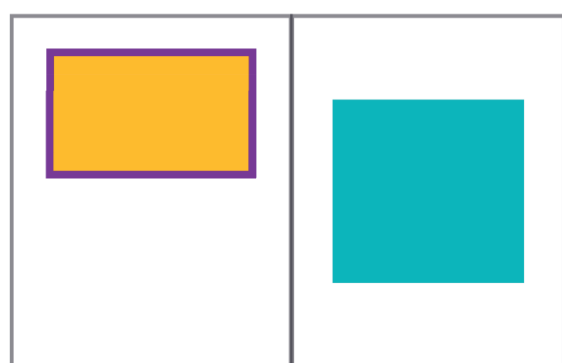
Dentre os contos de *Fantasmagoriana*, temos a noveleta “*O Amor Mudo*”, que aqui destacamos devido à ilustração selecionada para análise. A história conta sobre François e Meta, dois jovens que se deparam com uma série de obstáculos quando tentam ficar juntos. A mãe de Meta desaprovava a união por conta das condições financeiras e do comportamento de François, que sai em uma viagem na intenção de reunir alguma quantia para sustento próprio e para custear seu casamento. Como viajante, o rapaz enfrenta vários altos e baixos, incluindo um encontro com um fantasma em um castelo — e é esse momento que aparece na ilustração. O fantasma, aparentemente, era um barbeiro em vida e acaba por cortar os cabelos e a barba de François; em seguida, o espírito parecia esperar por algo em troca. François conclui que a aparição também queria receber os mesmos serviços que ofereceu e, assim, o rapaz age como um barbeiro, libertando não intencionalmente o fantasma do local que ele assombrava.

De *Fantasmagoriana*, destacamos os conceitos-chave: **fantasmagoria**, termo que nos indica que as projeções fantasmagóricas já não eram vistas como reais pelas pessoas, mas como um entretenimento, e o **ceticismo** em relação à existência de fantasmas, observado na escolha do título para o livro. A seguir, temos a aplicação da **ficha de configuração do livro** ao miolo.

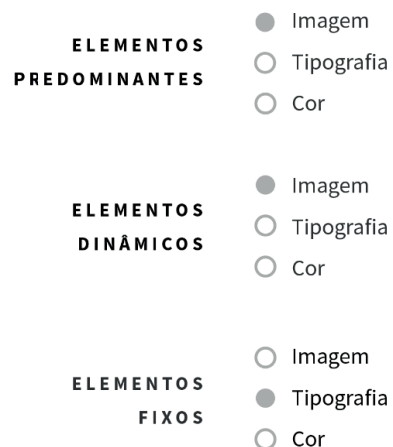
## FICHA DE CONFIGURAÇÃO DO LIVRO – FANTASMAGORIANA (1812)

A partir da observação prévia dos volumes da coleção, identificamos características que aqui apresentamos como variáveis dentro da ficha de configuração do livro. Essa apuração considerou parâmetros descritos por Farias e Fontana (2019), como cores de impressão, tipo de layout (fixo ou variável) e presença ou ausência de ilustrações. Identificamos três conjuntos que compreendem as variáveis que aqui propomos: elementos predominantes, elementos dinâmicos e elementos fixos, aplicáveis à capa e miolo. Os **elementos predominantes** são os componentes que ocupam a maior parte da superfície do livro, sejam eles pictóricos, tipográficos ou cromáticos. Para isso, consideramos, como unidade de análise, o conjunto primeira capa/lombada/quarta capa ou uma página dupla do miolo. Os **elementos dinâmicos** são os componentes do layout que mudam conforme cada livro e, portanto, representam as variações visuais que ocorrem entre os exemplares. Os **elementos fixos** são os componentes comuns a todos os volumes da coleção, que formam uma unidade visual proposta pela *Imaginário Gótico*. A ficha inclui os três conjuntos e seus componentes, assinaláveis quanto à presença; também incluímos uma miniatura da unidade de análise, demonstrando a especificidade de cada elemento distinguida por cor:

## CONFIGURAÇÃO DO LIVRO



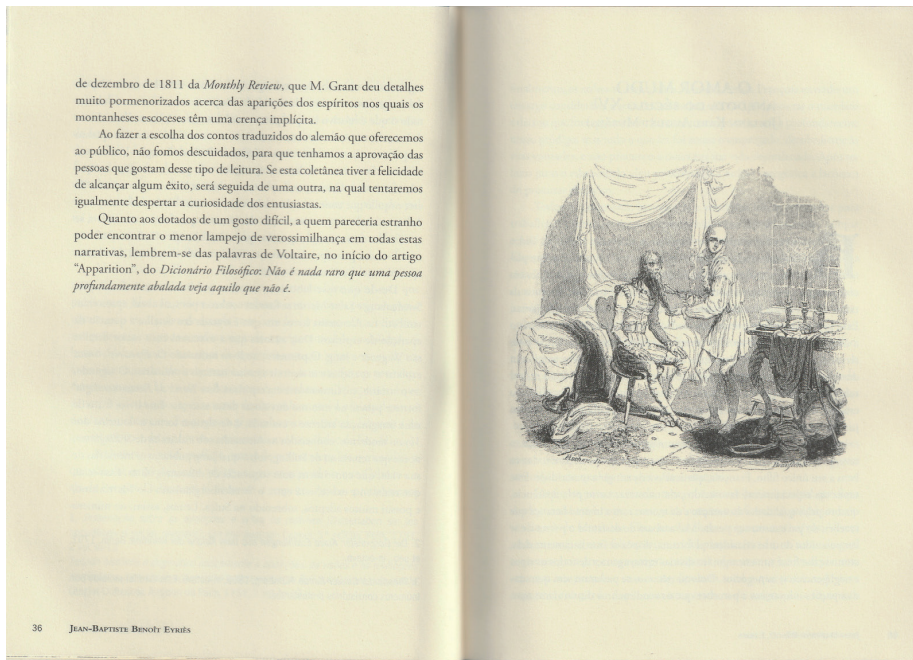
DISPOSIÇÃO DOS  
ELEMENTOS | MIOLO  
P. 36 - 37



**Figura 4.7:** Ficha de configuração do livro aplicada ao miolo de *Fantasmagoriana*, p. 36-37.

Fonte: Elaboração própria com base em parâmetros descritos por Farias e Fontana (2019).

Utilizamos a página 37 como exemplo das ilustrações do miolo de *Fantasmagoriana*; ela contém a ilustração feita para a noveleta “O Amor Mudo”. Compreendemos a figura como elemento dinâmico, por não se repetir nos demais volumes da coleção, e predominante, ao observarmos o espaço ocupado por ela em comparação à parcela da superfície da página coberta pelo texto:

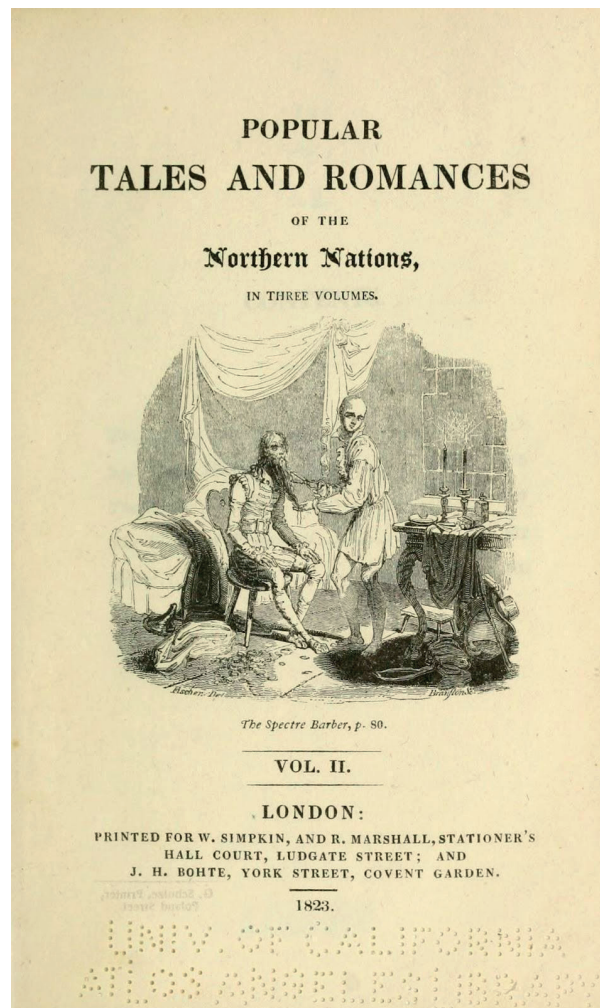


**Figura 4.8:** Páginas 36 e 37 de *Fantasmagoriana*. Na edição *Clepsidra/Aetia*, a ilustração de John Fischer foi posicionada antes do conto “*O Amor Mudo*” e ao final do prefácio da edição de 1812. Fonte: Acervo pessoal.

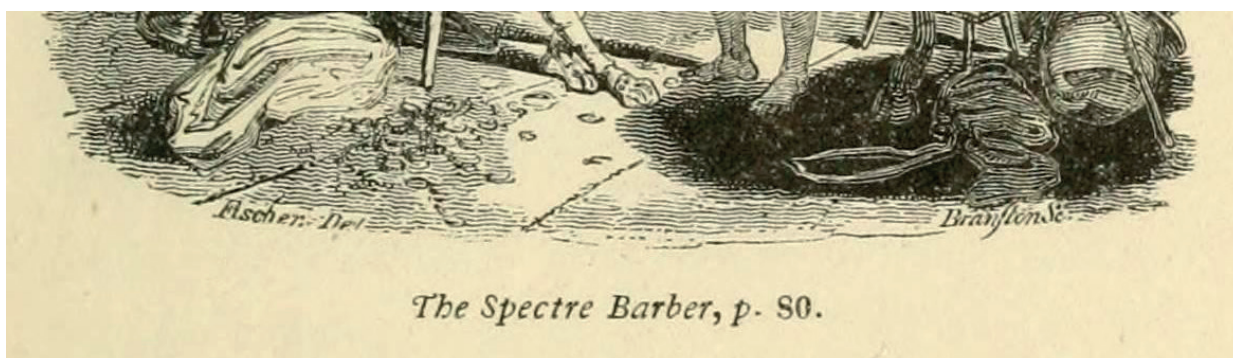
A ilustração mostra François, personagem da noveleta “*O Amor Mudo*”, já com os cabelos completamente raspados, cortando a barba do fantasma. Essa figura foi originalmente produzida para uma edição de 1823, de forma que as editoras *Sebo Clepsidra* e *Aetia* não incluíram uma figura produzida especialmente para o livro de 2021, mas a obtiveram a partir de uma edição anterior. Destacamos o uso original da ilustração a seguir:

**Figura 4.9:** Edição original da ilustração feita para o conto “*The Spectre Barber*”.

Fonte: *Popular Tales and Romances*, 1823.



Na **Figura 4.9**, constatamos que a ilustração está na folha de rosto do livro. A história que ela retrata é a primeira a aparecer na antologia de 1823, de forma que a imagem se posiciona em um local próximo à narrativa, embora não esteja dentro dos blocos de texto da história. O que confirma a conexão da imagem com o conteúdo textual é a legenda que aparece abaixo dela, indicando para o leitor que aquela ilustração representa uma cena do conto “*The Spectre Barber*”:



Na edição *Clepsidra/Aetia*, a ilustração aparece na página dupla em que o prefácio é finalizado (**Figura 4.8**); logo, antes da noveleta, que começa na página seguinte. Considerando a posição da imagem, há margem para interpretá-la em relação ao elemento pré-textual, em vez de motivada pela história, embora a associação entre a figura e a história “*O Amor Mudo*” possa ser feita antes mesmo de finalizada a leitura da narrativa. Para compreender de qual texto a figura trata, parece ser necessário ler o prefácio e “*O Amor Mudo*” e retornar à imagem, embora o movimento de regresso à imagem após a leitura desses dois textos possa não ser praticado ao longo da leitura, considerando a própria progressão do conteúdo textual. Observamos que, na edição original, outro elemento indica nitidamente a história retratada pela imagem: o título da narrativa.

Entretanto, na edição de 1823, a noveleta passou a se chamar “*The Spectre Barber*”, título que difere do original (“*Stumme Liebe*”, ou “*Amor Mudo*”). Como a ilustração mostra François com uma tesoura, a imagem apresentaria o barbeiro citado pelo título modificado, além de contarmos com o auxílio da legenda. Porém, observando apenas a ilustração, talvez não fique claro quem seria o espectro; é possível que François seja confundido com o barbeiro por estar com a tesoura, e a própria maneira escolhida pelo ilustrador John Fischer para representar o fantasma — de forma mais próxima à figura humana — pode fornecer certa ambiguidade na distinção entre o humano e o espírito. Por outro lado, em relação ao título original, preservado na tradução *Clepsidra/Aetia*, a ilustração não parece representar o “amor mudo”, expressão que parece dar nome à forma encontrada por François e Meta para demonstrar afeição um pelo outro por meio de indicações sutis, sem que fossem percebidos pela

**Figura 4.10:** Legenda que acompanha a ilustração na edição *Popular Tales and Romances*. A página indicada por ela narra o momento em que o fantasma barbeiro é libertado. Fonte: *Popular Tales and Romances*, 1823.



mãe da moça. Assim, o título modificado acaba explicitando um dos cenários da história, mas o título original exhibe o motivo que desencadeou os eventos da narrativa. O título modificado também esteve presente na edição *Tales of the Dead*; nela, a história é resumida e passa a enfatizar o trecho em que o fantasma aparece (FERREIRA, 2021b). Essa intenção de colocar o fantasma em posição de destaque pode ter sido utilizada para justificar a mudança do título.

A ilustração demonstra, de forma bastante literal, o evento já descrito pelo texto. É possível que, se a figura recorresse a representações mais abstratas para cenários e personagens, suas possibilidades de interpretação junto ao conteúdo textual se mostrassem mais plurais. O uso de uma ilustração produzida anteriormente também implica na ausência de controle sobre o que se pretende mostrar e como se planeja utilizar as figuras, pois estas já se encontram criadas. Livros que incluem ilustrações exclusivas, pensadas e criadas especificamente para um projeto gráfico, são capazes de oferecer mais alternativas de estilização, posicionamento na página e conexões com o texto, considerando que ainda seriam elaboradas. Apesar disso, o resgate de imagens provenientes de edições antigas se mostra como uma alternativa possível em termos de custos de produção e/ou da própria intenção da editora de fornecer continuidade a tais figuras em edições contemporâneas. Vemos que o uso da ilustração em sua publicação original se relaciona a circunstâncias específicas: a mudança de título provavelmente ocasionada pela redução do tamanho da história, demonstrando a existência de outros modos de recepção da imagem que ultrapassam a concretude da edição de 2021. A presença da imagem em outra edição, diferente de sua original, carrega essas circunstâncias, embora elas talvez não sejam imediatamente percebidas na edição *Clepsidra/Aetia*. Quando nos perguntamos por que essas figuras estão inseridas nas páginas que as recebem, podemos começar a entender um pouco mais do uso original delas e a interpretá-las contextualmente.

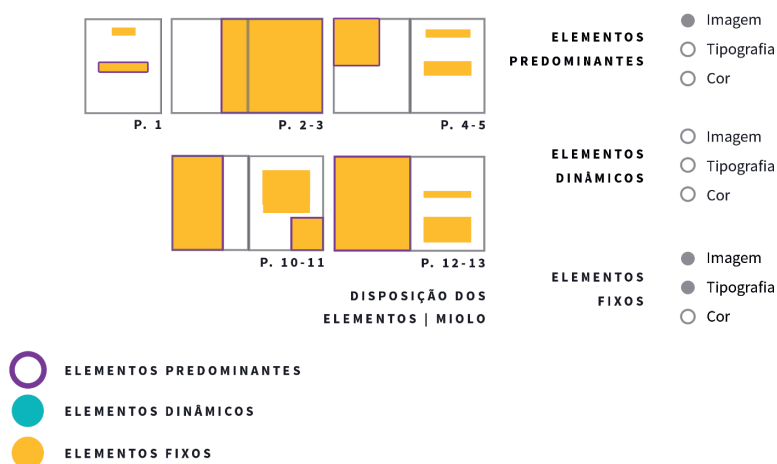
Dada a maneira que a ilustração vinculada à noveleta “*O Amor Mudo*” se encontra na edição *Clepsidra/Aetia*, não consideramos que, individualmente, ela conduza uma narrativa visual. O posicionamento da figura no livro de 2021 oferece ambiguidade quanto ao texto associado a ela e, para entendê-la como uma representação

da noveleta, é necessário estar a par de seu contexto original de uso, de forma que a mudança de título do conto reorienta a interpretação do conjunto texto x imagem. Se acompanhada de outras ilustrações relacionadas à história, que permitissem identificar elementos da sintaxe narrativa (TODOROV, 2006), como sucessão de eventos, personagens, cenários e características do enredo, a construção de uma narrativa visual se mostraria mais viável. A seguir, trataremos os elementos visuais do miolo comuns a todos os livros da coleção.

## FICHA DE CONFIGURAÇÃO DO LIVRO – IMAGINÁRIO GÓTICO

Há ilustrações que se repetem por todos os volumes da coleção. Elas se encontram dispostas nos elementos pré-textuais, mostrando construções em estilo gótico, folhagens e uma aldrava, e se localizam nas páginas conforme a ficha de configuração do livro indica:

### CONFIGURAÇÃO DO LIVRO



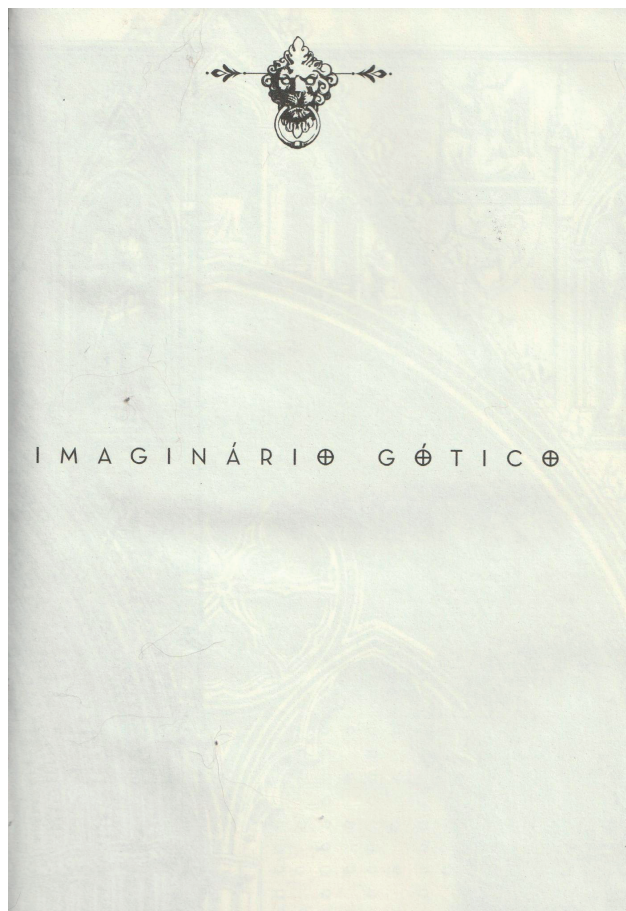
Consideramos as imagens como **elementos predominantes** devido ao espaço preenchido por elas ao longo das páginas pré-textuais. Também descrevemos as imagens e tipografias enquanto **elementos fixos**, dada a permanência delas em todos os livros da coleção. Não assinalamos **elementos dinâmicos**, pois todos os componentes

**Figura 4.11:** Ficha de configuração do livro aplicada aos elementos visuais comuns a todos os livros da coleção. Fonte: Elaboração própria com base em parâmetros descritos por Farias e Fontana (2019).

**Figura 4.12:** Página inserida após a folha de guarda. Na Figura 4.11, é apresentada como a miniatura, p. 1. Fonte: Acervo pessoal.

desta seção se mantêm ao longo dos volumes da *Imaginário Gótico*.<sup>06</sup> Para levantar as informações apresentadas a seguir, realizamos entrevistas semiestruturadas<sup>07</sup> com a editora Sebo Clepsidra por e-mail, que relataram particularidades envolvidas na construção do projeto gráfico, e recorreremos às descrições feitas sobre os componentes visuais nas páginas de financiamento coletivo da coleção.

Após a folha de guarda, o livro possui uma página similar a uma falsa folha de rosto, embora não contenha o título e nem o subtítulo da obra:

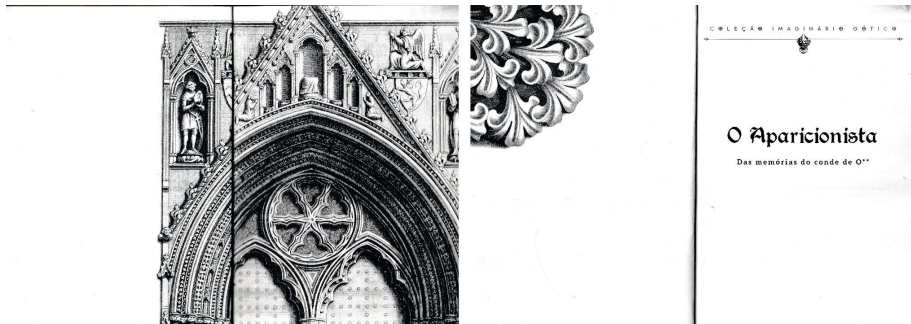


06 Ao longo do recorte aqui apresentado para análise, não assinalamos a variável cor; esse componente é estudado na capa dos livros. Isso ocorre porque o miolo contém apenas uma cor de impressão, enquanto as capas possuem cores como elementos predominantes e dinâmicos, com variações em cada volume da *Imaginário Gótico*.

07 Entrevista semiestruturada realizada por e-mail em 07 dez. 2021.

A folha apresenta uma aldrava em formato de cabeça de leão e o título da coleção. Ao perguntarmos o motivo do uso da aldrava, Filipe Florence, que assina o projeto gráfico da coleção junto a Miguel Estêvão, explica: “Pensei nela como uma maçaneta que se abre para o ‘imaginário gótico’”, como se, ao passar pela aldrava, folheando, o leitor entrasse no universo construído pelas histórias da coleção. Também vemos que há pequenas cruces nas letras “o” integrantes do nome da coleção: essas intervenções nos caracteres têm a intenção de fazer uma referência a janelas góticas, somando à ideia de “entrada” e “fachada” iniciada pela aldrava.

As ilustrações colocadas especificamente no início do livro, exibindo janelas e colunas, têm a intenção de representar o processo de leitura, passando pelas folha de guarda e pelos elementos pré-textuais, como uma travessia para um “templo literário”:<sup>08</sup>

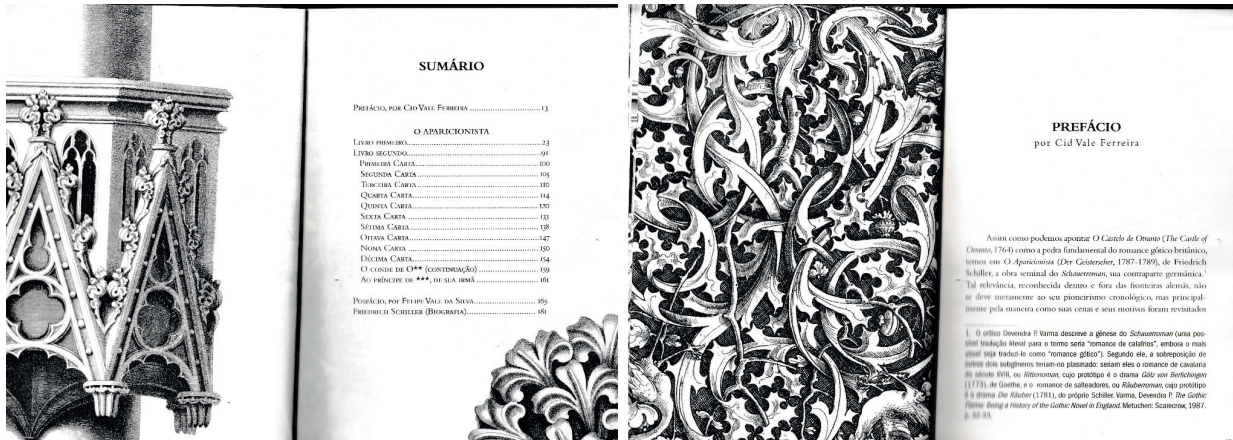


Florence explica que pensou “o livro gótico como uma catedral gótica” e, ao abrir o livro, “o leitor nas primeiras páginas vê essas imagens de detalhes de uma catedral, fachada, janelas, colunas, vai adentrando esse território, símbolo máximo da estética gótica”:

.....  
08      Como designado na página do financiamento coletivo, disponível em: <https://www.catarse.me/necromante>. Acesso em: 01 nov. 2021.

**Figura 4.13:** Falsa folha de rosto e página dupla que a antecede. As ilustrações retratam uma janela e floreios. Na Figura 4.11, são apresentadas como as miniaturas, p. 2-3 e p. 4-5.

Fonte: Acervo pessoal.



**Figura 4.14:** Sumário e entrada de capítulo do prefácio. As ilustrações retratam uma coluna e mais floreios. Na Figura 4.11, são apresentadas como as miniaturas, p. 10-11 e p. 12-13. Fonte: Acervo pessoal.

Ao passarmos por janelas, aldrava e construções, avançamos ao ambiente construído pela visualidade proposta pelo projeto gráfico. Adentrando esse local, nos deparamos com uma página portadora de uma cobertura mais densa de folhagens, similar a uma parede e, em seguida, surge o conteúdo textual do livro: chegamos ao *Imaginário Gótico* em sua forma de texto. O conceito delimitado para a construção do projeto gráfico sustenta, até o início do primeiro paratexto, a ideia de *entrada*, que, conforme a progressão das páginas, aproxima (e introduz) o leitor em um cenário comum a obras de ficção gótica, indicado pelos elementos escolhidos para representação nas ilustrações. Essa organização de componentes também parece guiar a leitura rumo ao *Imaginário Gótico* textual a partir do *Imaginário Gótico* visual, permitindo visualizar uma continuidade entre tais conteúdos. Isso ocorre não somente pela coerência entre os elementos gráficos e o tipo de ficção contemplado pela coleção, mas pela ideia de *entrada* sugerida a partir da visualidade. Ela é favorecida pela disposição sequencial das ilustrações e pelo posicionamento delas, especificamente localizadas nas páginas iniciais da edição, assim como pela natureza da abordagem oferecida para a *entrada em um ambiente*, que difere da caracterização do espaço fornecida pelo texto ao longo das histórias pois se mantém com a colaboração de recursos particulares à própria materialidade do livro: o folhear e a progressão de páginas.

Ainda entre os elementos que se repetem pelo miolo, temos a tipografia Adobe Garamond, do estadunidense Robert Slimbach, que faz sua versão para as romanas de Claude Garamond e as itálicas de

Robert Granjon.<sup>99</sup> Ela foi escolhida para o projeto gráfico pensando em manter um paralelo entre os locais que se relacionam à origem da tipografia e os locais pertinentes às histórias: “Com a Garamond temos um tipo francês desenvolvido (em uma nova versão) por um norte-americano, mantendo um intercâmbio entre o mundo latino católico e o anglo-saxônico protestante”:

**Figura 4.15:** Espécime da Adobe Garamond, utilizada no miolo da coleção.  
Fonte: Elaboração própria.

### Adobe Garamond

16,5/25 pt

AaBbCcDdEeFGgHhIiJjKkLlMmNnOoPp

QqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

0123456789

100/85 pt

A temp  
sobre o

Mesmo que se tenha a intenção de associar a escolha de tipografias ao conteúdo textual dos livros, esse vínculo talvez não seja reconhecido pelos leitores, seja pela ausência de familiaridade com classificações tipográficas ou pela sutileza da associação. Por parecer tão comuns aos olhos, os caracteres podem mesmo “desaparecer”

09 .....  
Conforme página da Adobe Originals, disponível em: <https://fonts.adobe.com/fonts/adobe-garamond>. Acesso em: 30 nov. 2021.

durante a leitura, dado a imersão nos eventos narrados pelo conteúdo textual, como considera Unger (2016). Em termos de narrativa visual, a escolha tipográfica não parece contribuir significativamente com a ideia delimitada pelos elementos visuais posicionados no início do livro; compreendemos a intenção de seu uso somente ao coletarmos informações com um dos responsáveis pelo desenvolvimento do projeto gráfico.

Conhecendo as razões utilizadas para justificar a escolha dos conteúdos visuais do projeto gráfico, conseguimos observar a existência de uma narrativa visual promovida pelos elementos gráficos selecionados nesta seção, com exclusão da escolha tipográfica. A ideia de *entrada* promovida pela visualidade se encontra amparada por elementos da sintaxe narrativa (espaço, tempo, enredo), manifestados pelas ilustrações escolhidas para a construção do conceito e pela relação delas com o tipo de ficção abordada pelos livros, e se utiliza de movimentos pertinentes ao livro físico para consolidação. Também observamos que a aplicação de um conceito desenvolvido especificamente para a coleção, como ocorre com as ilustrações dos elementos pré-textuais, se mostra mais relevante para a construção narrativa do que o uso de recursos visuais obtidos a partir de outras edições, situação manifestada pela ilustração da noveleta “*O Amor Mudo*”. No entanto, destacamos que, para compreender partes da visualidade enquanto narrativa, foi necessário recorrer à informações cedidas pela editora *Sebo Clepsidra*. Na ausência de tais informações, é possível que a ideia de narrativa visual não se mostrasse clara apenas com a observação direta dos livros da coleção e, portanto, no caso aqui analisado, não é possível assegurar uma única interpretação para o conceito proposto para a visualidade.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nossa pesquisa ganhou corpo com a provocação de Pinheiro e Gomes (2018) sobre a possibilidade de construção de significados complementares com a presença da imagem em livros predominantemente textuais. Nos perguntamos em que medida livros de literatura, com predominância textual, podem constituir uma narrativa

visual, e pudemos constatar que a existência de uma visualidade enquanto narrativa consegue se manifestar de forma mais significativa não somente com o uso de elementos gráficos, mas também pela maneira escolhida para a exploração destes junto à materialidade do livro. Isso aponta que, mesmo que a intenção deste trabalho tenha sido de abordar apenas os elementos gráficos, a significação da narrativa visual pode ser alcançada a partir de uma colaboração conjunta entre os conteúdos visuais, textuais e as características formais dos livros. Ainda assim, nem todos os elementos visuais utilizados em uma edição parecem ter o objetivo de construir uma narrativa, como observamos na ilustração do miolo de *Fantasmagoriana*. É possível que esse tipo de visualidade opere um sentido mais relacionado à diferenciação mercadológica do livro ou apenas sinalize interrupções no fluxo de leitura textual.

Ao longo do estudo, questões pertinentes à visualidade e à leitura despertaram inquietações, que, embora não contempladas neste texto, podem se mostrar como possíveis desdobramentos para o estudo. Entre elas, temos a presença da narrativa visual e a maneira que ela impactaria na experiência de leitura. Considerando a intangibilidade e a subjetividade da experiência, como seria possível investigá-la? Um mesmo livro pode ser experienciado de maneiras diferentes por pessoas igualmente distintas, então como avaliar algo que se mostra tão volátil? É possível garantir que uma determinada experiência possua ocorrência comum a várias pessoas? Um possível caminho para o início dessa exploração se mostra na compreensão da multiplicidade de significados passíveis de apreensão a partir da visualidade e como eles se encontram atrelados às experiências de leituras previamente construídas pelos leitores. Esses aspectos apontam para uma instabilidade pertinente não somente à experiência, mas à própria visualidade do livro.



---

## REFERÊNCIAS

BARROS, L. L. de. *Diálogos entre o visual e o textual em livros de literatura: a coleção Imaginário Gótico*. 2022. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

BARROS, L. L. de; ARAÚJO, M. D. X. A configuração visual em edições brasileiras de obras da literatura gótica, p. 16-33. *In: Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação*, edição 2021. São Paulo: Blucher, 2021.

BOGO, M. B. *A coleção particular da Cosac Naify: explorações sensíveis do gosto do livro*. 2014. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

BOTTING, F. *Gothic*. London: Routledge, 1999.

CARVALHO, M. S. de. *Livro de imagem e palhaço mímico: narrativas sem palavras? Estudo sobre a construção narrativa por imagem*. 2012. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

COSTA, G. M. C. *Geração de interdependência entre texto e imagem através de suas relações no livro infantil ilustrado*. 2021. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

DALCIN, A. R. O livro ilustrado de literatura infantil no Brasil: Histórias, concepções e transformações. *Linha Mestra – Associação de Leitura do Brasil (ALB)*, v. 14, n. 40, p. 80-94, 2020.

DOMICIANO, C. L. C. Livro e design – Convergências no livro infantil. *In: DOMICIANO, C. L. C. et al. Ensaios em design: arte, ciência e tecnologia*. Bauru: Canal 6 Editora, 2010, p. 123-142.

FARIAS, P. L.; FONTANA, C. F. A linguagem gráfica das capas de coleções da Livraria José Olympio Editora no decênio de 1930: uma análise baseada em princípios do design da informação. *In: Anais do*

*Congresso Internacional de Design da Informação*, 9, 2019. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2281-2296.

FERREIRA, C. V. Prefácio. *In: Fantasmagoriana*. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra e Aetia Editoria, 2021a, p. 13-28.

FERREIRA, C. V. Tales of the Dead. *In: Fantasmagoriana*. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra e Aetia Editoria, 2021b, p. 288-291.

FLAMMENBERG, L. *O Necromante: uma história fantástica de fontes orais e escritas*. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra e Aetia Editorial, 2019.

LINDEN, S. V. D. *Para ler o livro ilustrado*. São Paulo: SESI-SP, 2018.

MATTAR, L. L. *O design de livros de editoras independentes paulistanas*. 2020. Dissertação (Mestrado em Design) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2020.

MARTONI, A. S. A Estética Gótica na Literatura e no Cinema. *In: Congresso Internacional da ABRALIC Centro, Centros – Ética, Estética*, 8., 2011, Curitiba.

MUNIZ JÚNIOR, J. de S. *Girafas e bonsais: editores “independentes” na Argentina e no Brasil (1991-2015)*. 2016. Tese (Doutorado em Sociologia) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo.

MUNIZ JÚNIOR, J. de S. Itinerarios de una identidad voluble: el debate sobre la edición “independiente” en Francia y Brasil. *Orbis Tertius*, vol. XX, n. 21, p. 145-158, 2015.

OLIVEIRA, G. A. F. *O design na construção do livro: a Coleção Particular da editora Cosac Naify*. 2016. Dissertação (Mestrado em Design) – Centro de Artes e Comunicação, Departamento de Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife.

OLIVEIRA, G. A. F.; WAECHTER, H. da N. A construção de significados por meio do projeto gráfico: uma análise dos livros *Avenida Niévski* e *Notas de Petersburgo de 1836*, da editora Cosac Naify. *In: Anais do*

*Congresso Internacional de Design da Informação*, 9, 2019. São Paulo: Blucher, 2019, p. 333-345.

PINHEIRO, M. P.; GOMES, S. R. Os “novos” contos de fadas: tradição e inovação em *A Bela e a Adormecida*, de Gaiman e Riddell. *Ilha do Desterro*, Florianópolis, v. 71, n. 2, p. 35-56, maio/ago. 2018.

SOARES, L. A. *Uma editora só para si: feminismo e edição independente no Brasil contemporâneo*. 2020. Dissertação (Mestrado em Edição de Texto) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa, Lisboa.

TAVARES, M. Estratégia inferencial para ler o livro ilustrado. *Revista Graphos*, v. 21, n. 1, p. 176-196, 2019.

TODOROV, T. *As estruturas narrativas*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

UNGER, G. *Enquanto você lê*. Brasília: Estereográfica, 2016.



*Apesar dos pesares não esquece  
Nosso sonho real e atrevido  
Bela Inês tem o peito dividido  
Entre um porto seguro e o além-mar*  
VALENÇA. Romance da bela Inês, 1987

Aquilo que habita no *entremeio*, no *fronteiriço*, no *indefinido*; ou talvez no *pendular*, estabelece alguma relação com o *tensionado*. Durante um longo período os semioticistas estruturalistas ‘simplificaram’ a complexidade do *impreciso* pelo estabelecimento de categorias semânticas de base sistematizadas dentro do quadrado semiótico. Esse processo de *desconstrução* da estrutura foi abalado pelo reconhecimento do estatuto semiótico dos processos tensivos da passionalidade. Sigmund Freud (2019, 2011) há muito argumentava sobre as operações pulsionais opostas que operam ao nível do

inconsciente: o prazer e a censura em duas de suas obras mais marcantes. *A interpretação dos Sonhos* em 1900 na qual ele desenvolve a primeira tópica e *O Eu e o Id* em 1923, texto em que Freud desenvolve a segunda tópica. Aby Warburg (2013), nas imagens da arte, observava a batalha entre *forças opostas* dispostas em movimento em *O nascimento de Vênus e a Primavera de Sandro Botticelli* em 1893.

Neste texto refletiremos sobre como os caminhos para o estudo da imagem podem nos fazer atracar num “porto seguro” ou nos levar para o “além-mar”, e nele discorreremos a partir do *percurso teórico conflituoso e subjetivo* que foi influenciado por dois autores centrais no processo de construção epistemológica do pensamento da primeira autora ao longo da vida acadêmica: Greimas e Didi-Huberman.

Greimas, cuja metáfora relaciona-se com a “segurança” e o “conforto” oferecidos pelo “mapa” teórico e procedimental da semiótica estruturalista. Destaquemos que de maneira mais ampla, a metáfora do porto seguro também representa o mesmo desejo do Design, pois enquanto área do conhecimento, tendeu a buscar a solução dos problemas funcionais de ordem prática a partir da mitigação das incertezas. A nossa tradição demonstra essa tendência aos grandes sistemas e modelos replicáveis. Nesse sentido, Greimas é o porto seguro e Didi-Huberman seria o além mar em relação ao modo de condução de um caminho teórico pendular entre o percurso controlável e o percurso imprevisível.

Porque Didi-Huberman, que metaforiza o “desejo pelo desconhecido” e o “desafio” de aventurar-se nas derivas teóricas no campo das incertezas científicas e do método fluído do imaginário subjetivo, oferece uma “teoria de retalhos” sem um método ou modelo orientado. Chamaremos isso de metapsicologia das imagens. Essa expressão vem da psicologia e serve para estabelecer uma barreira entre a *metapsicologia freudiana* e a *psicologia empirista*. Porque o inconsciente enquanto objeto empírico “não existe” e por isso não é acessível à ciência, e portanto, ele seria uma elaboração filosófica de Freud no âmbito de uma *psicologia metafísica*.

Antes de prosseguirmos com o texto, gostaríamos de fazer algumas considerações. A primeira delas é sobre a importância de trilharmos novos caminhos metodológicos dentro do Design da Informação – não com o intuito de negarmos outros construtos tradicionais do nosso

campo – para que possamos chegar a outras instâncias da sensibilidade humana, além da objetividade, envolvendo neste percurso o exercício de reflexão, pensamento crítico e fruição estética. Porque não podemos desconsiderar que o modo de presença no mundo dos artefatos de design pertence também à ordem do sensível (RANCIÈRE, 2009a; 2009b). Embora a natureza teórica deste capítulo, talvez acen-tuadamente densa para alguns, se sobressaia a uma linguagem mais didática, pedimos paciência aos nossos leitores: primeiro pelo esforço que temos feito nos últimos anos para mitigar o problema de comunicação entre nós, do Design da Informação, e os linguistas, filósofos e historiadores da arte; e segundo, pelo processo, ainda emergente, desse trabalho contínuo de traduzir e reescrever na linguagem dos designers tantos conceitos complexos apropriados de outras áreas.

---

## **GREIMAS, UM PORTO SEGURO**

Eis um dos paradoxos da semiótica, no nível epistemológico: ela é levada a procurar dar conta ao mesmo tempo do “nada”, do “vazio”, e do “tudo” – da plenitude das tensões fóricas. Segundo a lógica das “forças”, ao máximo de tensão corresponderia – i.e: daria conta de ou se explicaria por – a ausência total de articulações. A aparição das “posições” características das articulações do conteúdo requereria, ao contrário, redistribuição e divisão das “forças”; em outras palavras, o “vazio do conteúdo”, caracterizado pela ausência de articulações, só pode ser preenchido pelo abalo da plenitude tensiva. A coabitação de duas exigências inversas, respectivamente ligadas às “forças” e às “posições”, permite compreender que, antes de toda categorização, o sentir, bombardeado entre duas tendências, só pode engendrar instabilidade (GREIMAS; FONTANILLE, *Semiótica das paixões*, 1993, p. 23-24).

O primeiro contato mais aprofundado estabelecido com o pensamento de Greimas se deu pela necessidade de uma ferramenta que

permitisse o desenvolvimento de uma pesquisa acerca da poética do artefato gráfico, porém, que tangenciasse o pragmatismo, na busca por aproximar-se do ponto de vista sensível (SOUZA; MIRANDA; COUTINHO, 2021; SOUZA, 2020). Diante disso, o denso material da semiótica estruturalista oferecia tanto uma filosofia quanto um método de leitura (GREIMAS, 2004 [1984]; FLOCH, 1985). Nesse contexto – *o de uma jovem pesquisadora cheia de ideias desordenadas e confusas sobre a poética no discurso gráfico* – Greimas se apresentou como um porto seguro.

Sobre o processo filosófico desse autor, a leitura de *Semiótica Figurativa e Semiótica Plástica* (GREIMAS, 2004 [1984]) já demonstrava o amadurecimento de uma disciplina que estava expandindo o seu olhar para objetos de natureza outra: dos clássicos textos ‘verbais’ o olhar da semiótica deslocava-se para os textos ‘não verbais’, ou, noutras palavras ampliava-se os horizontes para além dos textos literários rumo aos textos das artes plásticas, do cinema e da publicidade. Mais tarde, durante a leitura de *Da Imperfeição* (GREIMAS, 2017 [1987]), é perceptível a mutabilidade da vida do autor. Não só porque nesse texto Greimas se permitiu, ele mesmo, escrever poeticamente; como também por esse texto marcar o processo inicial para uma crítica interna ao paradigmático *quadrado semiótico*.

O *quadrado semiótico greimasiano*, que surgiu oficialmente em 1965 no *Semântica Estrutural* (GREIMAS, 1966 [1965]), é um dos principais pontos de ancoragem no edifício teórico da semiótica francesa. Porque nele encontram-se visualmente representadas as relações elementares de pressuposição recíproca estruturantes das oposições entre as categorias semânticas de base. Inclui a posterior *semiótica plástica* desenvolvida especialmente por Jean-Marie Floch (1985) baseava-se fundamentalmente no quadrado semiótico. A diferença era que agora além das categorias de base ao nível do conteúdo, segmentava-se no quadrado semiótico também as categorias plásticas *eidéticas*, *cromáticas* e *topológicas*.<sup>01</sup> A partir dessas modificações a semiótica pluralizou-se.

---

01 Formantes plásticos, assim como foram definidos por Floch (1985), são as unidades mínimas do discurso gráfico. Desse modo podem ser classificados em



De acordo com Zilberberg, a história da semiótica estrutural foi marcada por um “apego à estrutura, mais que ao estruturalismo, pois, considerando-se o que ocorreu durante as últimas décadas, o termo impõe-se no plural: os estruturalismos” (2011, p. 15). Quando menciona ‘estrutura’, o autor se refere ao *quadrado semiótico*. Do ponto de vista epistemológico, *Da Imperfeição* (GREIMAS, 2017 [1987]) marca o início da virada na disciplina por dividir interpretações quanto ao seu teor, de modo que, atualmente, existem tanto semioticistas mais tradicionais (os greimasianos) que preferem usar a versão clássica dessa ferramenta; e aqueles semioticistas que incorporaram ao uso em seus trabalhos um *quadrado semiótico* mais maleável, em contínua construção, e mais fluido do que o *quadrado semiótico* das décadas de 1960 e 1970 sobretudo se compararmos com as publicações das décadas de 1980 e 1990.

A semiótica dos anos 90 não é nem exatamente a mesma, nem completamente outra, quando comparada à dos anos 70. Uma seria mais binarista, logicista, acrônica, mal concedendo um lugar ao sensível; a outra, mais uma semiótica das paixões, da intensidade, preferindo a dependência e a complexidade às diferenças meramente binárias (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 11).

*Da Imperfeição* (GREIMAS, 2017 [1987]) foi seguido por *Semiótica das paixões* (GREIMAS; FONTANILLE, 1993 [1991]), escrito em parceria com Jacques Fontanille. Nesse texto, mais um passo foi dado rumo à ‘desconstrução’ da estrutura. A *paixão* nesse contexto é compreendida como uma configuração “em que as correlações são ao mesmo tempo inteligíveis e sensíveis” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 298).<sup>02</sup> É que até aquele momento de sua história, a semiótica havia

---

cromáticos (cores, matizes, luz, saturação etc.), eidéticos (formas, traços etc.) topológicos (localização, direção, organização no espaço).

02 Algo similar à relação entre o *percebido* e o *nomeado*. O inteligível está associado àquilo que é apreendido de maneira pragmática – eu vejo um corpo masculino submerso

se pautado no estudo dos *processos actanciais* (das ações) e que por sua vez pedia que se realizasse um processo de redução dessas ações a *estados estabelecidos* a título de análise. Desse ponto em diante, para os semioticistas, “a ‘paixão’ se distingue agora da ‘ação’, não como resíduo da análise narratológica, mas como mudança de ponto de vista” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 295). O novo caminho aberto em *Semiótica das paixões* (1991) foi no sentido de considerar os *processos de afecção* dos *sujeitos modais* como objetos ‘tangenciais’ à semiótica das ações – no sentido de que a semiótica das paixões engloba e compreende a semiótica das ações sobre *outro* ponto de vista:

Nossa preocupação é, justamente, promover uma semiótica das paixões que, por um lado, assegura autonomia à dimensão patêmica no interior da teoria da significação e, por outro lado, não se confunde com a teoria semiótica inteira, permanecendo independente das variações culturais que traduzem as taxionomias conotativas (GREIMAS; FONTANILLE, 1993, p. 99).

Com a semiótica das paixões os *sujeitos em processo* passional (não mais unicamente os sujeitos em estado, *descontínuo*) eram considerados dentro de um *devenir*. “As tensões sintáticas, cujos efeitos sensíveis são inegavelmente de ordem sintagmática, originam-se na concorrência entre as figuras de um mesmo paradigma. Essa ‘complexidade’ é, efetivamente, uma manifestação da tensividade” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 12). Agora era a manifestação do *contínuo* na sintaxe discursiva o que interessava aos semioticistas.

Em sua definição corrente como “passagem de um estado a outro”, ou como “série de mudanças de

---

na água –; o sensível é da ordem da imanência, do sensível, nem sempre nomeável – a imagem desse corpo masculino me deixou melancólica –; o que é inteligível é passível de ser posto em relação estrutural, mas o sensível não, porque a sensibilidade é uma instância do *contínuo*. O inteligível é da instância do *descontínuo*.

estados”, o devir não leva em conta a distinção entre o ser e o fazer e subsume estados e transformações; em outras definições mais filosóficas ou quase semióticas, o devir é apresentado como o princípio de uma mudança contínua, pura direção evolutiva, num nível de análise em que a mudança “humana” não se distingue ainda da mudança “natural”: a coisa acontece, a coisa transforma-se, poder-se-ia dizer (GREIMAS; FONTANILLE, 1993 [1991], p. 99).

Em *Tensão e significação*, os autores Fontanille e Zilberberg (1998) começam afirmando que no referido texto eles tentarão “comparar certas propostas teóricas e metodológicas ligadas de perto ou de longe à semiótica tensiva, à semiótica das paixões e à semiótica do contínuo” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 9) e que para isso será necessário precisar que o ponto de vista por eles escolhido concerne ao ponto de vista da *complexidade*, da *tensividade*, da *afetividade*, da *percepção*.

Para esses autores, a paixão seria como “uma organização sintagmática de estados de alma, entendendo com isso a vestimenta discursiva do ser modalizado dos sujeitos [especificamente os actantes] narrativos” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 295). Ao passo que “as correlações entre intensidade e extensidade induzem tensões que, por sua vez, afetam o corpo próprio e se traduzem por manifestações proprioceptivas em discurso” (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 298).

Segundo os autores, a partir do momento em que deixamos de lado uma abordagem moralizada da paixão (que opõe o *logos* e o *pathos*),

somos levados a ficar com tal definição e a abandonar as oposições clássicas entre a razão e a paixão (a paixão é uma forma de racionalidade discursiva), entre a ação e a paixão (a ação é uma redução da complexidade discursiva) e mesmo entre a natureza (passional) e a cultura (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 298).

Pode-se considerar, portanto, que o sujeito passional é um sujeito que habita na *fronteira entre a ação e a emoção*, como uma espécie

de *ser em processo*. Um *ser tensionado* entre duas forças psíquicas polares. Contudo, os semioticistas parecem distanciar-se das abordagens freudiana (recalcamento e *sublimação*) e do imaginário<sup>03</sup> (regimes *noturno* e *diurno* das imagens) (DURAND, 1997). Fontanille e Zilberberg, afirmam ainda que:

O efeito de sentido passional é de fato, na perspectiva que defendemos, eminentemente cultural, repertoriado numa “enciclopédia” específica do domínio passional peculiar a cada cultura. De certo modo, vivenciar uma paixão seria mesmo conformar-se a uma identidade cultural e buscar a significação de nossas emoções e afetos na sua maior ou menor conformidade às taxonomias acumuladas em nossa própria cultura (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 299).

Nesse ponto chegamos, talvez, ao impasse central da crise reflexiva mencionada no título deste capítulo. Pois acredita-se que as *fórmulas do pathos* encarnam processos de tensão abissais ao imaginário corporal primitivo. Trata-se de *algo* que está em imanência, mas não se trata de uma questão semântica, mas sim de uma questão ainda mais fenomenal do que o sentido semiótico. Para Fontanille e Zilberberg:

São raros os sistemas que põem a paixão no cerne da reflexão sobre a “natureza humana”. Desse ponto de vista, o freudismo constitui na modernidade uma exceção, mas é preciso desde já moderar o seu alcance: por

.....  
03 Porque a sublimação e o recalcamento são mecanismos psíquicos, portanto pertencem à instância do inconsciente. E as estruturas antropológicas do imaginário são grandezas que existem no imaginário primitivo humano, fazem parte de uma constelação de imagens primordiais. Para ambas as teorias a concepção e temporalidade é transversal. A semiótica, por sua vez, dedica-se às grandezas na temporalidade presente, portanto o sintoma do sujeito passional é observado enquanto um fenômeno do aqui e do agora, não havendo relevância nem o estudo dos mecanismos do inconsciente, nem do imaginário primitivo inerentes a esse sujeito apaixonado.

um lado, a noção de paixão em si não é explorada por Freud, e temos de nos contentar em reconhecê-la indiretamente no “destino das pulsões”, seja como “reversão” da relação ao objeto em seu contrário, seja como “retorno contra a própria pessoa”. Por outro lado, a correspondência com a definição semiótica da paixão só pode ser parcial, na medida em que, segundo Freud, o destino das pulsões transcorre à margem das modalidades que definem os sujeitos, quando não contra elas (FONTANILLE; ZILBERBERG, 1998, p. 293).

A semiótica, enquanto uma disciplina que valoriza a *imanência*, circunscreve-se num regime temporal que discorre preferencialmente no *presente (aqui e agora)*. Parece que é justamente essa operação anacrônica realizada pela metapsicologia freudiana (FREUD, 2019 [1900]) – de interpretar o *sintoma* como um fenômeno que se *manifesta no instante presente* e que *atualiza um acontecimento do passado* – o fator de discordância com o estatuto do objeto semiótico.

Enquanto a psicanálise afirma uma anterioridade insuperável da afetividade, que reduz o presente à condição de um rebento, uma hipotipose mal dissimulada do passado remoto do indivíduo (o chamado “recalque”), nós, de nossa parte, pensamos a afetividade na sincronia, como um conjunto de funcionamentos descritivos, analisáveis e sobretudo “gramaticalizáveis”. Dadas essas condições, gostaríamos de conceder à afetividade tanto uma “eficiência” (Cassirer) quanto uma “imanência” (Hjelmslev). E com essa dupla preocupação que, sob a denominação de intensidade, acolhemos a afetividade como um dos dois eixos constitutivos do espaço tensivo (ZILBERBERG, 2001, p. 27).

Portanto o conceito de *tensão* para a semiótica surge como um ponto de convergência, entre o *sentido* e o *percebido*, entre o *estado* e a *ação*: ou seja, o *processo*.

Ao lado dos conceitos atualmente considerados como aquisições a diferença saussuriana, a dependência hjelmsleviana, este trabalho tenta reservar um lugar para a medida, para o valor dos intervalos, já que as nossas vivências são (antes de mais nada? principalmente?) medidas, ora dos acontecimentos que nos assaltam, ora dos estados que, por sua persistência, nos definem (ZILBERBERG, 2001, p. 14).

Por isso entendemos que *Da Imperfeição* (GREIMAS, 2017 [1987]) – texto do qual originou-se uma bifurcação no percurso da semiótica – representa um marco no pensamento do próprio Greimas, pois é perceptível que o autor que escreveu *Semântica Estrutural* (GREIMAS, 1966 [1965]), vinte anos antes, havia mudado sensivelmente. Os textos que fazem parte *Da Imperfeição* (GREIMAS, 2017 [1987]) – em especial “Todo parecer é imperfeito”, “*A fratura*”, “O deslumbramento”, “A espera do inesperado” e “*Querer dizer o indizível*” – nos mostraram que até mesmo o teórico central do ‘núcleo duro’ do estruturalismo admitia, escrevendo assim como um poeta, que a *imperfeição* e a *incerteza* são o que *dão sentido à vida cotidiana*.

Essa mudança foi crucial para uma reavaliação subjetiva e sobretudo para a autoaceitação de que a própria pesquisadora também havia mudado sua forma de pensar por meio dos enredamentos tomados a partir da construção de uma tese em colaboração com a orientadora. Eram outros aspectos da visualidade que agora a interessavam para além da significação: a começar pelo interesse nos *não sentidos* da imagem; a busca em *tangenciar uma leitura binária* da superfície gráfica e o desejo de *dialetizar a imagem* permitindo-se ser olhada por ela do mesmo modo em que a olhamos. Nessa virada, Didi-Huberman foi quem mostrou novos caminhos em direção às incertezas que habitam nas dobras do conhecimento.

---

## **DIDI-HUBERMAN, UM CAPITÃO DO ALÉM-MAR**

O sintoma daria nome ao coração dos processos tensivos que, depois de Warburg, procuramos compreender nas imagens: coração do corpo e do tempo. Coração do tempo-fantasma e do corpo-páthos, no limite operatório das representações em falta [...] e das representações em excesso (DIDI-HUBERMAN, A imagem sobrevivente, 2013b, p. 244).

Se há uma frase que possa “resumir” (com muita cautela) o pensamento de Georges Didi-Huberman, ela seria: “ninguém pode olhar pelos outros” (DIDI-HUBERMAN, 2018c, s.p). O empreendimento desse autor é, sobretudo, político no sentido de que ele realiza tanto uma crítica a uma História da Arte unilateral e realizada exclusivamente por especialistas, quanto uma crítica à suposta “neutralidade” inerente a uma história da arte unicamente *interpretativista, formalista, sistemática*. Segundo ele, o procedimento historiográfico inevitavelmente convoca o historiador a uma tomada de partido (DIDI-HUBERMAN, 2017, 2018a).

Epistemologicamente, o conjunto basilar do pensamento desse autor é complexo e diversificado, ele propõe o entrelaçamento dos três paradigmas: o semiótico (sentido-*sema*), estético (sentido-*aisthèsis*) e patético (sentido-*pathós*) (DIDI-HUBERMAN, 2012). Originalmente, sua *alma mater* é a História da Arte, mas o seu pensamento estabelece diálogos com a psicanálise freudo-lacaniana (os mecanismos do inconsciente e o destino das pulsões) e com a fenomenologia merleau-pontyniana (do indivíduo que é simultaneamente sujeito e objeto da própria existência; e da experiência humana no tempo sob o crivo de leitura que circunscreve os paradigmas estético, passional e imaginário) (MERLEAU-PONTY, 2018, 2013). Outros autores, como Aby Warburg (1866-1929), Walter Benjamin (1892-1940), Georges Bataille (1897-1962), Gilles Deleuze (1925-1995) e Jacques Derrida (1930-2004) também integram fortemente os marcos teóricos de Didi-Huberman. De todos esses teóricos, além de Freud, talvez o de maior influência em sua metapsicologia das imagens seja o historiador da arte Aby Warburg conforme demonstra o excerto a seguir:

Se toda história depende de uma psicologia, toda *história das imagens* depende, forçosamente, segundo Warburg, de uma *psicologia da expressão*. Mas ainda resta entender o que almeja essa formulação. Comecei por indicar que ela visa a uma *psique* que não se encerra nos habituais romances heróicos da “personalidade” artística. Portanto, visa a uma *psique* mais fundamental e transversal, mais impessoal e transindividual. Uma condição psíquica comum ao que costumamos chamar de corpo e alma, imagem e palavra, representação e movimento, etc. (DIDI-HUBERMAN, 2013b, p. 248-249).

Nesse caminho foi a partir da reflexão sobre a *montagem do fazer historiográfico* que a legibilidade do passado se caracteriza, em Benjamin (2009), contra toda pretensão a conceitos gerais ou as “essências” – ou seja, contra Heidegger (2015 [1927]), mas também aos arquétipos de Jung (2016 [1964]) –, de *bildlich*.<sup>04</sup> Compreende-se então que o passado se torna legível, logo conhecível, quando as singularidades aparecem e se articulam dinamicamente umas com as outras – pela montagem, escrita, cinemática – como tantas imagens em movimento. (DIDI-HUBERMAN, 2018a).

Para ele, a reiteração constantemente (auto)imposta pelos historiadores da arte em não se deixar levar pelo presente (ao qual o próprio faz parte) para se falar do passado; assim como investir exaustivamente numa recusa ao anacronismo (ao qual comumente é considerado um erro grave pelos historiadores tradicionais), seria como investir num ideal inalcançável. A montagem realizada pelo historiador seria um paradoxo no seio do ideal positivista porque a história, em si, seria condicionada pelo anacronismo. Ou seja, a anacronia acompanha desde o objeto da história até o fazer do historiador da arte, isso porque:

.....  
04 *pictórico, simbólico* (tradução nossa).



A história das imagens é uma história de objetos impuros, complexos, sobredeterminados. Portanto, é uma história de objetos policrônicos, de objetos heterocrônicos ou anacrônicos. Isso não significa dizer que a própria história da arte é uma disciplina anacrônica tanto negativa quanto positivamente? (DIDI-HUBERMAN, 2015c, p. 30-31).

O anacronismo das imagens, nesse sentido, é a capacidade que a sua imanência sensível, reminiscentes em formas patéticas e fantasmáticas, tem de “atravessar” os mais variados “tempos”.<sup>05</sup> Por isso, evitar o anacronismo é paradoxal, porque a história só existe a partir do anacronismo:

Em primeiro lugar, o anacronismo parece emergir na dobra exata da relação entre imagem e história: as imagens, certamente têm uma história; mas o que elas são, o movimento que lhes é próprio, seu poder específico, tudo isso aparece somente como um sintoma – um mal-estar, um desmentido mais ou menos violento, uma suspeição – na história (DIDI-HUBERMAN, 2015c, p. 30-31).

O que está por trás da crítica desse autor é justamente o procedimento *eucrônico* que foi endossado ao longo da História da arte, como métrica e objetivo em si mesmo. O modelo eucrônico, enquanto investimento empírico e teórico, foi assimilado pelo campo da história da arte como o capital que a tornaria uma ciência formal (nesse tempo os historiadores da arte careciam do distanciamento teórico e exegético duma crítica de arte baseada na apreciação estética). Nesse ponto, Didi-Huberman se refere à genealogia da

.....  
05 O que ocorre é que nas fissuras da história “montada” (hegemônica), essas imagens podem se inter-relacionar por meio da sobrevivência de *sintomas* e *fórmulas patéticas* flutuantes (*fantasmáticas*), sendo possível a elaboração de uma remontagem (dentre as infinitas possibilidades) da história.

história da arte, que foi iniciada por Vasari (1511-1574), canonizada por Winckelmann (1717-1768) e sistematizada (para uma ‘estrutural’ replicação) por Panofsky (1892-1968).

Essa ‘linhagem’ sistematizou um conhecimento sobre a história da arte reproduzindo um modelo similar ao das ciências naturais: ou seja, como uma instância temporal que presume a vida e a morte (daí o modelo: *grandeza*, *maturidade* e *decadência* dos estilos). Foi nesse sentido que a história da arte se tornou, desde o seu ‘nascimento’ (para o autor, a história da arte nunca nasceu de fato), uma disciplina do luto. Luto pela morte do seu próprio objeto: *as obras perdidas no tempo que o fazer do historiador reconstituiria a partir de cópias*. No caso de Winckelmann, com o seu objetivo de *reconstruir* o passado artístico grego, acreditava-se que a *imitação* funcionaria como uma ponte entre o original e a cópia, restabelecendo no presente, um elo com o passado. A cópia restabeleceria o elo entre a ‘origem’ (temporal) e a ‘essência’ da obra. O problema, contudo, reside no fato de que “o objeto da imitação não é um objeto, e sim o próprio ideal” (DIDI-HUBERMAN, 2013b, p. 23). É então que o autor aponta o problema factual desse modo de ‘fazer história’: a compulsão pelo *ideal* (que tinha como pano de fundo a influência do pensamento kantiano) colocava em segundo plano o *pathos* da obra de arte. Essa tendência foi elevada à última potência pelo *paradigma simbólico*. Ao apropria-se do conceito de Warburg de *Fórmulas de páthos ou Pathosformel* como uma via tangencial ao da iconografia e das semióticas, Didi-Huberman faz uma observação:

não se deve traduzir a Pathosformel em termos de semântica - ou de semiótica - dos gestos corporais, mas em termos de sintomatologia psíquica. As “fórmulas do páthos” são os sintomas visíveis corporais, gestuais, apresentados, figurados - de um tempo psíquico irreduzível à simples trama de peripécias retóricas, sentimentais ou individuais (DIDI-HUBERMAN, 2013b, p. 249).

Na condição de teoria central na história da arte tradicional, a iconologia ‘fundada’ por Panofsky (2017 [1955]), estabelece um esquema

de levantamento e cruzamento de dados historiográficos e biográficos aderentes ao ‘tempo’ de concepção e circulação do artefato em análise (ex: estudar Bajado<sup>06</sup> a partir de documentos daquela época, críticas de arte daquela época, jornais etc.). Ou seja, ao elaborar uma análise do passado pelo crivo de leitura do próprio passado, se estaria executando uma tarefa baseada numa *eucrônia*. De acordo com Didi-Huberman (2015c), sistematicamente, até meados do pós-guerra, a história da arte tornou-se “verdadeiramente” científica por meio da recusa e negação do anacronismo. Diante disso o autor salienta que não se trata de negar a validade do procedimento eucrônico, por outro lado, ele argumenta sobre a necessidade de não se continuar acreditando ser essa a única maneira de se fazer História da Arte.

Didi-Huberman (2015c) propõe o enfrentamento desses ‘fantasmas’. A começar pela tomada de consciência ao olhar para os ‘fantasmas que assombram’ a história da arte, para as coisas não resolvidas, intangíveis, ‘abertas’, *insólitas* da prática historiográfica. Desse modo, ele não acredita nas tentativas sintéticas (dos iconólogos) que apostam numa ligação ‘mágica’ entre ‘essências’ (ideais) e ‘origens’ (desconhecidas, apenas supostas), nem na irrefutabilidade de uma história feita a partir de montagens. No decorrer da sua crítica ele também se refere ao século dos ‘grandes sistemas’ que buscam ver nas imagens um sentido, reduzindo-as a conjuntos de elementos e ‘signos’ (se referindo ao século XX, ao estruturalismo – das semiótica greimasiana e semiologia barthesiana – e a semiótica lógico-filosófica – peirceana). Didi-Huberman problematiza também que o símbolo – ao qual o valor é convencional – cerceia o potencial semântico armazenado pelo imaginário das imagens. Nas palavras dele:

Eu poderia dizer, nesse sentido, que a abordagem freudiana do sintoma me permitiu renunciar às simplificações *iconográficas* como que a história da arte se

.....  
06 Segundo Souza e Miranda (2019) Euclides Francisco Amâncio, popularmente conhecido como Bajado foi um pintor naïf, letrista, cartazista, caricaturista, quadrinista e linotipista que assinava suas obras como Bajado, ‘um artista de Olinda’.

satisfaz, com demasiada frequência – até na obra de Erwin Panofsky e dos estruturalistas que nela se inspiraram –, através da palavra símbolo (DIDI-HUBERMAN, 2015a, p. 422).

A imagem seria *um outro* (que tem um passado, uma história, uma memória) e que diante do observador, o indaga sobre seu próprio passado e sobre sua própria história. E para *ver*, ver antes do *saber* “devemos fechar os olhos para ver quando o ato de *ver* nos remete, nos abre a um *vazio* que nos olha, nos concerne e, em certo sentido, nos constitui” (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 31). É mais ou menos nessa problematização que Didi-Huberman (2013a, 2010) tentará demonstrar que diante da imagem, os observadores são os mortais, aqueles que passarão pelo tempo, mas que a imagem, ao contrário, seriam ‘entidades’ que ‘atravessam’ os tempos. No ato de ‘fechar os olhos para ver’, as inesgotáveis possibilidades abertas pelo *vazio* (as lacunas da significação) seriam ‘preenchidas’ por reminiscências, livres associações do imaginário. Por isso essas “brechas” e “vazios” do *não sentido* e do *não saber* estão no centro do pensamento de Didi-Huberman, como pontua a seguir:

É isso, portanto, o que está em jogo: saber, mas também pensar o não-saber quando ele se desvencilha das malhas do saber. Dialectizar. Para além do próprio saber, lançar-se na prova paradoxal de não saber (o que equivaleria exatamente a negá-lo), mas pensar o elemento do não-saber que nos deslumbra toda vez que pousamos nosso olhar sobre uma imagem de arte (DIDI-HUBERMAN, 2013a, p. 31).

Em suas reflexões, o autor argumenta que a imaginação não deve ser considerada uma instância irracional, pelo contrário, deve ser valorizada enquanto um campo de conhecimentos inesgotáveis, porque “a imaginação aceita o múltiplo e o reconduz constantemente para nele detectar novas ‘relações íntimas e secretas’, novas ‘correspondências e analogias’, que serão elas mesmas inesgotáveis, assim como é inesgotável todo pensamento das relações que uma montagem

inédita, cada vez, será suscetível de manifestar” (DIDI-HUBERMAN, 2018b, p. 20). Ou seja, o que interessa para ele são as forças que estão em estado de latência nas imagens (latência, não em ausência); essas latências se reconduziriam para ordem do sentido à medida que o observador se permita “fechar os olhos” (da consciência) para ver. O *Pathosformel* é uma via para que a imaginação restitua (pela remontagem) uma ressemantização anacrônica e sintomática. (DIDI-HUBERMAN, 2018b, 2013b). É importante pontuar que na formulação warburguiana, *Pathosformel* corresponde ao “movimento expressivo humano maximizado em um movimento intensificado como função hereditária da cultura da antiguidade pagã” (WARBURG, 2015, p. 358).

Nesse ponto, é dado destaque ao papel das reminiscências no âmbito da história. A paixão (enquanto aspecto patético, passional, emocional) são históricas, porque “elas não são ‘absolutamente universais nem intemporais’. Mas estar ‘na história’ é também estar *atravessado por uma memória*. Eis por que se pode falar, com Aby Warburg, de ‘sobrevivências’ sem por isso sacrificar a universalidade e a intemporalidade dos arquétipos” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 160). Daí, segundo o autor, a importância que o trabalho de arte deve ter: o de interrogar as singularidades mais que individualidades, e, por essas singularidades em conflitos com outras singularidades, para “enfim, criar pela montagem todo um mundo de heterogeneidades agrupadas, mas confrontadas, copresentes, mas diferentes” (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 83).

No livro *Atlas, ou, O gaio saber inquieto* (2018b), dedicado ao *Atlas Mnemosyne* (1924-1929), – a obra mais importante do historiador da arte Aby Warburg (influência capital no pensamento de Didi-Huberman) –, ao comparar um dicionário com um atlas, ele afirma que “haveria, então, dois sentidos, dois usos da leitura: um sentido denotativo em busca de *mensagens*, um sentido conotativo e imaginativo em busca de *montagens*” (DIDI-HUBERMAN, 2018b, p. 21). *Atlas Mnemosyne* (obra inacabada) é uma coleção de imagens oriundas da biblioteca do próprio Aby Warburg organizada (montada) por ele seguindo uma ordem narrativa até hoje desconhecida (mas estudada por teóricos da arte, assim como Didi-Huberman, de acordo com os próprios textos de Warburg). O *Atlas Mnemosyne* é considerado

o maior ‘experimento’ aplicado (Figura 5.1) do pensamento warburgiano. Didi-Huberman afirma sobre o atlas o seguinte:

Forma visual do saber ou forma sábia do ver, o atlas inquieta todos os quadros da inteligibilidade. Ele introduz uma impureza fundamental – mas também uma exuberância, uma notável fecundidade – que esses modelos [molduras espaciais, temporais, semióticas] tinham sido concebidos para conjurar. Contra toda pureza epistêmica, o atlas introduz o múltiplo, o diverso, o hibridismo de toda montagem [...] ele inventa, em meio a tudo isso, zonas intersticiais de exploração, intervalos heurísticos. Ele ignora deliberadamente os axiomas definitivos (DIDI-HUBERMAN, 2018b, p. 19).

**Figura 5.1:** *Atlas Mnemosyne*, prancha 79.  
Fonte: warburg.  
library.cornell.edu/  
panel/79, 2021.



A partir da leitura que Didi-Huberman faz do *Atlas Mnemosyne* é possível observarmos que o pensamento desse teórico se baseia na *sobredeterminação* ao invés da *dedução* (dileta dos iconólogos e semióticos), e o foco são os “não sentidos” (fantasmáticos) ou as lacunas na significação, caracterizando-se, portanto, por uma exegese dialética e heterogênea. E qual seria o método de procedimento mais aderente a essa metapsicologia das imagens? A montagem, ou melhor as remontagens, elaboradas segundo a imaginação sensível das formas patéticas, sintomáticas e fantasmáticas, porque a montagem:

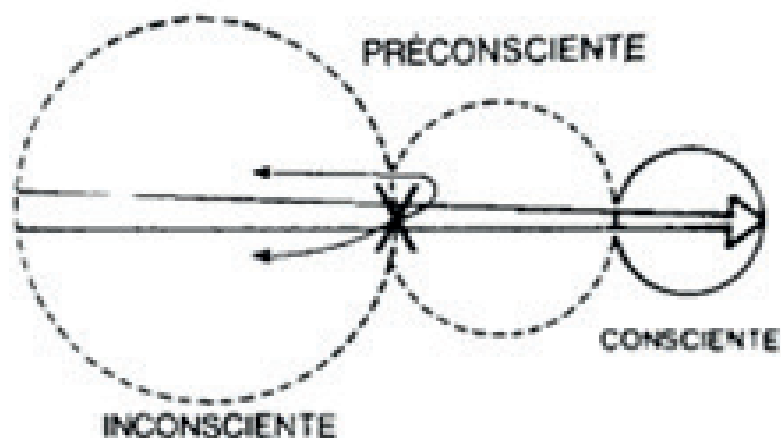
só se mostra ao desmembrar, só se dispõe ao “dispor” primeiro. Não se mostra senão mostrando as fendas que agitam cada sujeito diante de todos os outros [...] a montagem seria um método de conhecimento e um procedimento formal nascidos da guerra, fazendo-se ato da “desordem do mundo” [...] A montagem faz surgir e agrupa formas heterogêneas ignorando qualquer ordem de grandeza e hierarquia, isto é, projetando-as num mesmo plano de proximidade, como a boca de cena (DIDI-HUBERMAN, 2017, p. 80-81).

Diante disso, que podemos reter? O próprio Didi-Huberman é contrário aos manuais e esquemas replicáveis de uma determinada teoria. Por outro lado, alguns dos conceitos – criados por ele, outros readaptados e outros que ele se apropriou por empréstimo – podem ajudar a entender, ainda que introdutoriamente, possíveis formas de aplicabilidade do seu pensamento. Conforme mencionado anteriormente, o problema do anacronismo foi parcialmente superado pela associação que Didi-Huberman fez com o conceito de sintoma (adaptado de Freud, a quem Didi-Huberman atribui o legado da elaboração de uma metapsicologia *materialista* da imagem).

Freud (2019 [1900]) definiu a instância do pré-consciente como aquele inconsciente temporário em estado de latência, conteúdos psíquicos momentâneos; o inconsciente “é reservado a representações (isto é, ideias, imagens, ou vestígios na memória) que estão permanentemente fora do alcance da consciência. Essas representações estão estreitamente ligadas às pulsões fundamentais, isto

é, às principais tendências ou « impulsos », que são de dois tipos: as pulsões sexuais e pulsões de conservação do eu” (HAAR, 2017 [1973], p. 15). Essa tríade pré-consciente, consciente e inconsciente é o que chamamos de primeira tópica freudiana.

De acordo com Freud (2019 [1900]), a tendência natural é que os conteúdos do inconsciente passem para a estância consciente, porém isso não ocorre em decorrência da força que mantém uma parte do psiquismo fora da consciência. Um dos destinos dessas pulsões do inconsciente é o *recalcamento*, – realizado pela censura –, “o recalcamento é um movimento que tem um sentido oposto ao dinamismo do inconsciente cuja tendência é sempre se manifestar” (HAAR, 2017 [1973], p. 16).



**Figura 5.2:** Lugares do aparelho psíquico as relações que entre si estabelecem.

Fonte: Haar, 2012 (reprodução).

A segunda tópica freudiana foi elaborada por Freud em *O Eu e o Id* em 1923. Como força tensiva oposta à censura, está o prazer. Nos polos opostos do *inconsciente* existe a *tensão* entre o *Id*, e o ideal do *superego*; estando a *consciência* na dimensão intermediária: a do *ego* (FREUD, 2011 [1923]). Daí a clássica relação triádica entre o *Id* (prazer, instintivo, inconsciente), *ego* (consciência) e *superego* (mecanismo de censura, inconsciente) (Figura 5.2). De acordo com Haar (2017]

a censura que exerce o recalcamento não se situa, portanto, ao nível do eu consciente, mas a um nível inconsciente do eu. Ela é o «mecanismo de defesa do eu» contra a intrusão de tendências anárquicas,



perigosas, demasiadas exigentes, vindas do inconsciente (HAAR, 2017 [1973], p. 16).

No entanto, além do recalçamento, existem outros destinos (sintomáticos) possíveis para estas pulsões fundamentais, duas delas são a *deformação* e a *sublimação* (nesse sentido Freud elaborou reflexões sobre as imagens oníricas e as imagens de arte). Nesse percurso, Didi-Huberman pontua (após dialetizar Freud, Lacan, Charcot, Jung etc.) que as imagens de arte são *expoentes de uma operação de sublimação*. Esta última que Didi-Huberman utilizará como ponto central na elaboração da sua concepção de *sintoma* para uma metapsicologia das imagens. Dessa polaridade entre pulsações fundamentais que se manifestam em forma de sintomas, estabelece-se a relação entre *imagem-sintoma*, *imagem-pathos* e *imagem-fantasma* de maneira sobre determinada:

A sobredeterminação dos fenômenos estudados por Warburg poderia ser formulada a partir de uma condição mínima que descreve a pulsação oscilatória – a “gangorra eterna” – de instâncias que sempre atuam umas sobre as outras na tensão e na polaridade: marcas com movimentos, latências com crises, processos plásticos com processos não plásticos, esquecimentos com reminiscências, repetições com contratempus.... suponho chamar de *sintoma* a dinâmica dessas pulsações estruturais. O sintoma denominaria esse complexo movimento serpente, essa intricação não resolutiva, essa não-síntese que abordamos antes sobre a vertente do *fantasma*, e depois, do *páthos* (DIDI-HUBERMAN, 2013b, p. 243).

No ponto de vista das imagens, num paralelismo dialético entre *síntese* e *antítese*, o *símbolo* seria *sintético e unificador*, por isso mesmo se basearia numa operação de *deformidade*. O sintoma seria diferente, nele *não há síntese*, mas sim um lugar de *latências sublimáticas* e por esse motivo, pela *antítese*, maquia com maestria os recalçamentos de uma dada cultura:

É que a expressão, segundo Warburg, não é o reflexo de uma intenção, mas é, antes, o *retorno do recalcado na imagem*. É por isso que a *Nachleben* aparece como o tempo de um contratempo na história (no sentido do devir dos estilos) e a *Pathosformel*, como o gesto de uma contraefetuação na história (no sentido da *storia* representada por uma imagem) (DIDI-HUBERMAN, 2013b, p. 249).

Esses recalcamientos podem ser ‘acessados’ a partir de uma dialética das formas sobreviventes, mas é importante não esquecer que a origem do sintoma é sempre fantasmática (e por isso, inacessível, cambiante no tempo...) “dizer *sintoma*, nesse contexto, é dizer, em primeiro lugar, a impossibilidade da síntese no processo dialético” (DIDI-HUBERMAN, 2015b, p. 358). Daí a reflexão de que numa *imagem-sintoma* coabitam o que é recalcado por uma cultura e ao mesmo tempo o que ‘passou’ pelo filtro da censura dessa cultura:

Há portanto na palavra *sintoma* tanto a *queda* que decompõe quanto o *signo* – composto e construído, até certo ponto – capaz de fazer de seu paradoxo uma maneira de se endereçar a, de *ser/estar com*. A riqueza semântica do sintoma, sua extensão conceitual singular se devem ao fato de que nele se reúnem dois pontos de vista geralmente pensados como antitéticos, o ponto de vista fenomenológico e o ponto de vista semiótico. *Sintoma* – aquilo que através do que se sofre de um mal – é uma palavra da *experiência* (DIDI-HUBERMAN, 2015b, p. 382).

Em resumo, tem-se, portanto, os conceitos de: 1) imagem-fantasma: associado à sobrevivência de traços pulsionais latentes que atravessam os tempos e flutuam sob as lacunas do saber, aquilo que o autor chama de *acidente anacrônico*; 2) esse fantasma encarna uma imagem-pathos: ou forma sobrevivente (retorno do recalcado na imagem), essas fórmulas do páthos sublimam plasticamente uma tensão pulsional sintomática; (3) numa *imagem-sintoma*, na qual há a

sobrevivência do *homem primitivo* (o *demasiado humano*, nas palavras de Nietzsche: outra fonte primária que norteia o pensamento de Didi-Huberman).

É como se o significante sintomático (imagem) realizasse o trabalho de ‘captura’ de um instante passageiro no tempo, mas que a origem desse sintoma, que é desconhecida porque é fantasmática (inacessível), realizasse um trabalho *transversal* ao tempo da história (numa gangorra eterna). Nessa economia, o sintoma freudiano atualiza a dimensão anacrônica das imagens, pois o sintoma não remete a uma origem remota, mas ao presente, a experiência fenomenal estética.<sup>07</sup> O fenômeno sintomático sequer permite uma reconstrução da sua origem (onde nasce), por isso ele também não morre, apenas *sobrevive como um fantasma*. Essa busca pelas pulsões primitivas findam por aproximar o pensamento de Didi-Huberman também de uma *antropologia das imagens*, mas não com a mesma intensidade como que se aproxima da psicanálise freudo-laciana e da fenomenologia merleau-pontyniana.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imagem não é um objeto, é um gesto. Antes de passar à instância consciente (quando o artista faz escolhas mediadas pelo superego) esse gesto ou essa ação que acontece é (ainda que não possamos perceber porque é involuntária) “visualizada” primeiramente no inconsciente – no campo abissal de imensuráveis possibilidades de

---

07 Estesia, assim como estética, derivam do grego *aisthesis*. Na semiótica greimasiana, estesia se refere à capacidade de cada indivíduo em apreender experiências sensíveis por meio de experiências estéticas. Por exemplo: uma lembrança nostálgica, elaborada cognitivamente, tem seus vestígios arquivados no acervo dos momentos estéticos. Tudo isso pode vir à tona quando o sujeito lê um texto, contempla uma imagem etc. A experiência sensível do momento em que o fato aconteceu é da ordem estética, e a maneira com que essa memória se tornou acessível é da ordem estésica. Não se pode afirmar com certeza, porém, é como se os mecanismos de aproximação por imagens que operam no imaginário fossem da ordem estésica.

criação de imagens armazenadas na psique humana. Portanto, as imagens que vemos são uma suspensão (um instante imobilizado, mas pendular e eterno) do nosso imaginário, e por isso, um registro do que estava tensionado entre o id e o ego do artista no momento da concepção da imagem. Essa energia de forças contrárias transforma-se nas fórmulas de pathos seculares que sobrevivem em nossa cultura visual. Por esse motivo as imagens são objetos anacrônicos, assim como é o sintoma (um sentir-se no presente, mas cuja origem remonta a um passado inacessível). A imagem que uma sociedade cria é reflexo do recalçamento ou da sublimação do que está no inconsciente coletivo. Ao olhar para a visualidade por esse crivo de leitura dialético (mas não dedutivo e sim sobredeterminativo), estaremos realizando uma operação próxima a uma metapsicologia da imagem. É uma metapsicologia porque o inconsciente da imagem não pertence “formalmente” à instância empírica, e sim ao sensível, fenomenológico. Desse modo restitui-se às imagens certa autonomia para que elas possam falar por si mesmas.

Olhar para a imagem como um texto ou discurso – o que normalmente é feito pelos semioticistas – demonstra um ponto de vista, e ainda que lacunar, coerentemente lógico e relevante para o campo do sentido e da comunicação. Esse crivo de leitura foi um porto seguro no início da vida acadêmica da autora. Por outro lado, dada a complexidade das imagens, o campo da sensibilidade se mostrou rizomático e imprevisível, ao mesmo tempo que muito rico. Greimas e Didi-Huberman são representantes de duas dessas visões distintas sobre a imagem.

---

## AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

---

## REFERÊNCIAS

BENJAMIN, W. *Passagens*. Edição alemã de Rolf Tiedemann; organização da edição brasileira Willi Bolle e colabores, tradução do alemão Irene Aron; tradução do francês Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, São Paulo, 2009.

DIDI-HUBERMAN, G. *A invenção da histeria: Charcot e a iconografia fotográfica da Salpêtrière* (1982). Tradução Vera Ribeiro. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015a.

DIDI-HUBERMAN, G. *Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte* (1990). Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2013a.

DIDI-HUBERMAN, G. *O que vemos, o que nos olha* (1992). Prefácio de Stéphane Huchet. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

DIDI-HUBERMAN, G. *A semelhança informe: ou o gaio saber visual segundo Georges Bataille* (1995). Tradução Caio Meira, Fernando Sheib. Revisão técnica Marcelo Jacques de Moraes. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015b.

DIDI-HUBERMAN, G. *Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens* (2000). Tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015c.

DIDI-HUBERMAN, G. *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. (2002). Tradução Vera Ribeiro. 1. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013b.

DIDI-HUBERMAN, G. *Quando as imagens tomam posição: o olho da história 1* (2009). Tradução Cleonice Paes Barreto Mourão. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2017.

DIDI-HUBERMAN, G. *Remontagens do tempo sofrido: o olho da história 2* (2010). Tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018a.

DIDI-HUBERMAN, G. *Atlas, ou, O gaio saber inquieto: o olho da história 3* (2011). Tradução Vera Casa Nova, Márcia Arbex. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018b.

DIDI-HUBERMAN, G. *A pintura encarnada* (1985). Tradução de Osvaldo Fontes Filho e Leila de Aguiar Costa. São Paulo: Escuta, 2012.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário: introdução à arquetipologia geral*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FLOCH, J-M. *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit*. Pour une sémiotique plastique. In Actes Sémiotique. Paris/Amsterdan: Hadès Benjamine, 1985.

FONTANILLE, J.; ZILBERBERG, C. *Tensão e significação*. Tradução Ivan Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Beividas. São Paulo: Discurso Editorial: Humanitas/FFLCH/USP, 2001 [1998].

FREUD, S. A interpretação dos sonhos. In: FREUD, Sigmund. *Obras completas*, volume 4: A interpretação dos sonhos (1900)/(Sigmund Freud; tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

FREUD, S. O Eu e o Id. In: FREUD, S. *Obras completas*, volume 16: O eu e o id, “autobiografia” e outros textos (1923-1925)/Sigmund Freud; tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GREIMAS, A. J. *Semântica estrutural*. São Paulo: Cultrix, 1966.

GREIMAS, A. J. *Da imperfeição* [1987]. 2. ed. São Paulo: Estação das letras e cores, 2017.

GREIMAS, A. J. Semiótica Figurativa e Semiótica Plástica [1984] In: OLIVEIRA, A. C. de (org.). *Semiótica plástica*. São Paulo: Hacker editores, 2004, p. 75-96.

GREIMAS, A. J.; FONTANILLE, J. *Semiótica das Paixões: dos estados de coisas aos estados de alma*. Tradução Maria José Rodrigues Coracini. São Paulo: Ática, 1993.

HAAR, M. *Introdução à psicanálise Freud*. 7. ed. Lisboa/Portugal: Edições 70, 2017.

HEIDEGGER, M. *Ser e tempo* (1927). Tradução revisada e apresentação de Márcia Sá Cavalcante; posfácio de Emanuel Carneiro Leão. 10. ed. Petrópolis, RJ: Vozes; Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 2015.

JUNG, C. G. Chegando ao inconsciente. In: JUNG, C. G. *O homem e seus símbolos* (1964). [concepção e organização de Carl G. Jung]; tradução Maria Lúcia Pinho. 3. ed. especial. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. Tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 5. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2018.

MERLEAU-PONTY, M. *O olho e o espírito*. Tradução Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

PANOFSKY, E. *Significado nas artes visuais*. Tradução Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2017.

RANCIÈRE, J. *A partilha do Sensível: estética e política*. Tradução: Mônica Costa Netto. 2a Ed, São Paulo; Editora 34, 2009a.

RANCIÈRE, J. *O inconsciente estético*. Tradução Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009b.

SANTANA, R.; MIRANDA, E. R. “Redescobrimo Bajado: artista reconhecido, designer esquecido”, p. 2347-2360. In: *Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019.

SOUZA, R. S. de; MIRANDA, E. R.; COUTINHO, S. G. “A obra de arte enquanto objeto da memória gráfica: um ensaio incompleto”, p. 1281-1299. In: *Anais do 10º CIDI | Congresso Internacional de Design*

da Informação, edição 2021 e do 10º CONGIC|Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2021.

SOUZA, R. S. de. *Bajado a poética visual no discurso gráfico: diálogo entre a Semiótica Estruturalista e o Design da Informação*. (Dissertação de Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020.

VALENÇA, A. *Romance da bela Inês*. São Paulo: BMG-RCA: 1987. Mídia digital (4:33 min).

WARBURG, A. O nascimento de Vênus e a Primavera de Sandro Botticelli. In: WARBURG, A. *A renovação da Antiguidade pagã: contribuições científico-culturais para a história do Renascimento europeu*. Tradução de Markus Hediger. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

WARBURG, A. O Déjeuner sur l'herbe de Manet: a função pré-formadora das divindades pagãs elementares para o desenvolvimento do moderno sentimento de natureza (1929). In: WAIZBORT, Leopoldo (org.) *Histórias de Fantasma para gente grande*. Tradução de Lenin Bicudo Bárbara. São Paulo: Companhia das Letras, 2015. p. 349-362.

ZILBERBERG, C. *Elementos de semiótica tensiva*. Tradução Ivan Carlos Lopes, Luiz Tatit e Waldir Bevidas. São Paulo: Ateliê Editorial, 2011.







---

## CONTEXTUALIZAÇÃO

As redes sociais se tornaram espaços de produção e divulgação de conteúdos carregados de linguagem visual, e como já apontava Ferrari (2014), o desejo de consumir e pertencer a esta realidade se intensificou ao longo do tempo. O Instagram, especificamente, não é mais um lugar no qual, exclusivamente, se compartilham fotos casuais tiradas com smartphones, mas também abriga uma variedade de conteúdos com diferentes objetivos.

Atualmente, os usuários do Instagram podem acompanhar marcas, celebridades e influenciadores, por exemplo, além de serem expostos a publicidades apresentadas por meio da filtragem realizada pelo sistema de

algoritmo<sup>01</sup> (JOHNSON, 2019). Nesse cenário, instituições de ensino, como as universidades públicas, também utilizam o Instagram como recurso informacional e interativo, criando uma aproximação com a comunidade, possibilitando dar publicidade a determinados assuntos institucionais pelas suas postagens.

Assim, utilizar o Instagram é mergulhar num consumo conspícuo e frenético de conteúdos variados, nos quais os recursos visuais são usados como um atrativo que os destaca em meio a tanta informação. Nesse ambiente, a linguagem gráfica atua como uma ferramenta de concorrência, apelo visual e sedução. Além disso, a velocidade com que as postagens simplesmente passam pelos olhos dos usuários exige que estas mensagens rapidamente despertem o seu interesse.

Universidades que recorrem ao Instagram como meio de comunicação e propagação de informações precisam dar certa atenção à linguagem gráfica, bem como à disposição dos elementos na composição visual, visando, dentre outras coisas, transmitir de forma clara e compreensível seu conteúdo, facilitando seu entendimento e rápida assimilação. Além disso, as publicações precisam estimular o interesse dos usuários, de forma a se destacarem e atrair sua atenção em meio aos muitos conteúdos compartilhados.

Sobre a linguagem gráfica, adotamos neste trabalho o modelo proposto por Michael Twyman (1979), que considera que a divisão linguística tradicional entre linguagem falada e escrita não contempla a percepção dos designers em relação à linguagem visual. Segundo Cunha Lima (2009), para o design gráfico o foco não estaria na fala, e sim nas diferenciações percebidas entre as formas de linguagem gráfica:

Twyman propõe, então, um modelo capaz de conciliar a visão tradicional da linguística com a visão dos designers. Neste modelo, a distinção principal é feita pelo canal de comunicação. Essa comunicação é

.....  
01 De maneira resumida, esse recurso apresenta ao usuário conteúdos relacionados aos seus principais interesses, filtrados a partir de suas interações com postagens anteriores e com outros perfis de usuários, por exemplo.

transmitida através da audição ou da visão. Twyman admite que existam outros meios como o tato, para deficientes visuais, mas opta pelas situações mais comuns em comunicação (CUNHA LIMA, 2009, p. 38).

Dentro do canal visual, Twyman (1979) sugere uma subdivisão da linguagem em pictórica, verbal e esquemática. A linguagem verbal corresponde às letras e números que representam graficamente a linguagem falada; a linguagem pictórica acomoda todas as imagens produzidas artificialmente e que se assemelham, mesmo que de forma distante, a algo real ou imaginado; a linguagem esquemática abarca todas as formas gráficas que não correspondem à linguagem verbal ou pictórica, como as abstrações, por exemplo.

Tendo em mente essa terminologia, nos próximos tópicos discutiremos questões ligadas à sedução na linguagem visual e ao apelo emocional no design gráfico, a partir das proposições aristotélicas sobre a retórica, tentando estabelecer paralelos com a comunicação institucional para o Instagram. No penúltimo tópico, incluímos a análise de uma postagem de divulgação de um evento acadêmico, aproximando ainda mais os conceitos discutidos do problema aqui apresentado.

---

## **SEDUÇÃO E O APELO EMOCIONAL NO INSTAGRAM**

Segundo Barone (2011), no mundo contemporâneo repleto de opções, o indivíduo pós-moderno tende a dar preferência aos “objetos que mais chamam a atenção, portanto, os que têm o maior poder de sedução” (p. 59). A sedução pode ser vista, no contexto do Instagram, como um meio de chamar a atenção ou influenciar alguém a interagir com uma postagem, fazendo uso consciente da linguagem visual.

Já Emanuel (2017) argumenta que a sedução pode ser compreendida, no campo da retórica, como um meio de persuasão que pode assumir diferentes formas, por meio de recursos perceptuais que causem efeitos atrativos. No design gráfico, a sedução poderia ser

alcançada, por exemplo, pelo apelo às emoções ou desejos do público, com o uso de uma linguagem gráfica emocionalmente carregada; ou por metáforas e analogias que criem uma conexão emocional com o receptor.

A autora pontua que, para Aristóteles, os artifícios utilizados nos discursos retóricos, com fins persuasivos, podem ter três origens distintas. Uma dessas origens trata especificamente do apelo emocional, chamado de *pathos*.<sup>02</sup> Esse apelo existe quando se estimula as emoções do público, despertando sentimentos de alegria, paixão, ódio ou tristeza, por exemplo. Para Escobar e Spinillo (2016), o apelo emocional na linguagem visual pode provocar a atração do observador, estimulando seu engajamento. Os autores também abordam a existência de artifícios retóricos, como o apelo *pathos*, em mensagens que vão além da linguagem verbal, como fotografias e objetos.

Emanuel nos dá um exemplo de sedução por intermédio das propagandas de automóveis que utilizavam uma representação pictórica de uma bela mulher ao lado do objeto à venda, “contando com a contaminação do desejo por um no desejo pelo outro” (2017, p. 12). Apesar do exemplo, o conceito do termo sedução, no âmbito da retórica, não necessariamente estaria relacionado a emoções e desejos sexuais. Ao citar a configuração de sites persuasivos, a autora pontua a sedução como um processo em que se incita alguém de forma deliberada, atraindo-o a realizar determinada ação ou engajar-se em algum tipo de comportamento.

Um bom exemplo disso pode ser visto durante períodos eleitorais, em que políticos utilizam a linguagem gráfica em suas propagandas para promover a ideia de que são os candidatos mais adequados para defenderem os interesses dos eleitores. Nesse exemplo, a sedução poderia ser vista como uma forma de manipulação, pois teria o intuito de persuadir o receptor a tomar uma ação ou acreditar em uma promessa (mesmo que não seja verdadeira).

.....  
02 Os outros apelos persuasivos, segundo Aristóteles, são o *ethos*, que acontece por intermédio da construção do caráter e credibilidade do emissor da mensagem; e o *logos*, que reside no próprio discurso e na lógica e veracidade que o mesmo transmite.

Contudo, podemos questionar se, sendo utilizada de forma honesta, a sedução não poderia ser uma aliada na difusão de informações relevantes. No Instagram, por exemplo, uma postagem institucional que transmita informações à comunidade pode ser valorizada, persuadindo o usuário a dedicar a atenção ao conteúdo, ou ainda direcionando a mensagem a determinado público de forma específica. Assim, não estaríamos promovendo uma manipulação enganosa, mas sim buscando uma estratégia de comunicação que tenta engajar e informar a comunidade da melhor forma, levando em consideração o dinamismo da rede social.

Assim, a retórica visual poderia atuar com a adição de elementos persuasivos aos conteúdos institucionais, incluindo, por exemplo, argumentos relacionados aos sentimentos e emoções que despertam no público. Na verdade, os apelos ou provas aristotélicas, como o princípio do *pathos*, já se fazem presentes em alguns estudos relevantes na área do design, inclusive nacionais.

Rati e Beccari (2020) se propuseram a problematizar algumas diferenças e conexões entre a retórica visual e o discurso no design. Por intermédio de uma análise feita em variados artefatos gráficos, identificam, em uma das etapas analíticas, a utilização dos apelos aristotélicos e discorrem sobre os possíveis significados que eles agregam à mensagem. Um dos artefatos analisados tratava-se de uma postagem publicitária para a redes sociais (Figura 6.1), na qual os autores destacam a presença do *pathos* na relação entre as linguagens pictórica e verbal gráfica, pois “a imagem e o texto são construídos de modo a provocar emoções no interlocutor, neste caso articulando humor e erotismo” (RATI; BECCARI, 2020, p. 178). Segundo uma matéria publicada no site *Catraca Livre*,<sup>03</sup> em 2017, esse mesmo anúncio foi removido do ar por ordem do Conselho Nacional de Autorregulamentação Publicitária após denúncias de conteúdo machista.

.....  
03 Disponível em: <https://catracalivre.com.br/cidadania/machismo-fez-conar-punir-7-anuncios-publicitarios-em-2016/>, 29/05/2023.

Feliz dia do: "Relaxa, vou pôr só a cabecinha"  
15 de julho - Dia do Homem

904 68 comentários

Para além de sua finalidade persuasiva, a abordagem retórica pode facilitar o entendimento e interpretação de uma informação. Vemos isso acontecer no exemplo proposto por Escobar e Spinillo (2016), com a utilização do apelo *pathos*, que atinge as emoções do receptor, sendo identificado pelos autores nas representações pictóricas que apresentam os efeitos nocivos do cigarro, e são impressas nas embalagens do produto (Figura 6.2).

**Figura 6.1:** propaganda Prudence (2015).

Fonte: RATI;  
BECCARI, 2020.





**Figura 6.2:** Exemplos de avisos em embalagens de cigarro.

Fonte: ESCOBAR; SPINILLO, 2016.

Podemos, a partir do que foi discutido, considerar a contribuição de apelos persuasivos na configuração de postagens institucionais, por meio de argumentos relacionados às emoções e sentimentos que irão despertar nos usuários, buscando assim ampliar o impacto de informações acadêmicas relevantes à comunidade, ajudando a promover ainda mais a educação fazendo uso do Instagram.

---

## O APELO EMOCIONAL E O CONTEXTO CULTURAL

Considerar as emoções do público também implica ter em mente o contexto cultural, pois este exerce influência sobre a forma como as informações são percebidas e interpretadas. Para Cardoso (2016) o significado de uma mensagem reside na percepção do indivíduo, e o mesmo pontua a importância de considerar autor/criador enquanto utente, destacando assim a pertinência do contexto cultural que cerca emissor e receptor: “sem um sujeito capaz de atribuir significado, o objeto não quer dizer nada; ele apenas é. Em última instância, é a comunidade que determina o que o artefato quer dizer” (p. 62).

Portanto, considerar o contexto cultural é uma maneira de entender os efeitos que o conteúdo exerce sobre o público e, portanto, refletir sobre como tornar a informação mais atraente (EMANUEL, 2010). Assim, também podemos pensar sobre quais recursos poderiam agregar perceptividade a postagens institucionais para o Instagram, tornando-as mais interessantes aos usuários. Essa seria uma forma de aplicar, na linguagem gráfica, elementos que chamam atenção e valorizam a postagem.

No trabalho *Retórica no Design Gráfico*, Emanuel (2010) considera que convenções podem facilitar a comunicação pois atingem as expectativas do público, facilitando assim o rápido reconhecimento mediante sua utilização constante. Considerando o dinamismo interativo do Instagram, é possível refletir sobre como as convenções podem valorizar o conteúdo de uma mensagem. Podemos fomentar essa reflexão com uma passagem de Emanuel (2010) sobre convenções visuais:

As convenções também oferecem pistas sobre a posição retórica da peça, sua personalidade, e o que é considerado importante. Como as convenções são familiares para o leitor, elas inspiram confiança simplesmente por atender às expectativas do público (EMANUEL, 2010, p. 19).

Levando em conta que os usuários da rede social buscam o entretenimento por intermédio do consumo de imagens e vídeos, sua familiarização com os elementos gráficos de uma postagem poderia exercer influência sobre a perceptividade e o célere reconhecimento do conteúdo, além de facilitar a interpretação e, conseqüentemente, vir a influenciar a interação pelas curtidas, comentários e compartilhamentos; o que impulsiona a postagem e amplia seu alcance.

No contexto do Instagram, podemos tentar aplicar esse entendimento à criação de postagens acadêmicas. A linguagem gráfica pode ser utilizada para destacar os elementos mais importantes e criar uma relação de proximidade entre a mensagem e o público. Um bom diálogo entre emissor e receptor pode aumentar a visibilidade e o engajamento de uma postagem institucional. Nesse sentido, seria possível tornar a organização visual da mensagem mais atraente e clara.

Um dos interesses do design da informação é problematizar questões ligadas à compreensibilidade da informação, e, ainda segundo Emanuel (2010), algumas convenções, como ordem de leitura ou reconhecimento de determinado valor simbólico, podem facilitar sua interpretação. Qualquer significado atribuído a um elemento gráfico, para que seja reconhecido, carece de prévia contextualização. Como afirma a autora, “conhecer o contexto é conhecer o público” (EMANUEL, 2010, p. 17), e ainda:

Signos (visuais, verbais) não têm significados sozinhos, mas sim quando estão inseridos em algum sistema. Isto é, eles precisam estar em um contexto em que pessoas entendam seus possíveis significados. Este contexto é uma espécie de *supercódigo*, que reformula seu repertório de signos constantemente, em relação à experiência das pessoas. Para funcionar, ou seja, comunicar algo, uma peça de design gráfico deve incorporar códigos que são compartilhados (EMANUEL, 2010, p. 18).

Sendo assim, determinados elementos visuais convencionalmente estabelecidos podem ser utilizados para enfatizar a mensagem ou destacar a importância de determinada informação, desde que estejam presentes no repertório do público. Por exemplo, o uso de certas cores, elementos pictóricos ou textos verbais, podem ser interpretados de maneiras diferentes em diferentes culturas, o que pode levar a mal-entendidos ou a rejeição da mensagem. Sobre isso Ruben Pater discorre:

A comunicação visual entre uma cultura e outra lida com a alfabetização visual, a capacidade de ler e de entender imagens. Assim como a alfabetização verbal, precisa ser aprendida. Ela é influenciada por nossa experiência, pela quantidade de imagens que vimos, mas, acima de tudo, por nossa formação cultural. Cada cultura lê as imagens de maneiras muito diferentes. Isso pode levar a mal-entendidos, tanto entre

culturas que estão a milhares de quilômetros de distância como também entre vizinhos na mesma rua (PATER, 2020, p. 99).

**Figura 6.3:** Campanha direcionada ao público indígena.  
Fonte: PATER, 2020.

Pater (2020) nos dá um exemplo no qual a intencionalidade de uma campanha direcionada ao público indígena, no México, não é devidamente compreendida. O cartaz (Figura 6.3) exibe uma criança, em uma imagem pictórica em preto e branco, e um texto verbal gráfico que promove um plano de saúde básico. Porém, pelo fato de a criança ser retratada sozinha, o cartaz transmitia uma mensagem de solidão e abandono, pois naquela comunidade a autoimagem está sempre associada a um grupo. O segundo ponto que não foi bem recebido pelo público diz respeito às cores em preto e branco, que seria interpretado como um clichê estético que romantiza e associa a comunidade a algo antigo, e não representa o modo como aquela comunidade se reconhece.



Já em 2023, um caso polêmico, envolvendo uma celebridade que usou uma camiseta inusitada, repercutiu nas redes sociais (Figura 6.3). Uma cantora de k-pop, do grupo Twice, gerou revolta ao postar uma foto no Instagram utilizando uma camiseta com o símbolo da

**Figura 6.4:** Postagem no Instagram da cantora do grupo de k-pop Twice. Fonte: [encr.pw/y64bK](https://www.instagram.com/y64bK), 05/05/2023.

suástica, cujo significado é associado ao regime nazista. A notícia foi veiculada em diversos meios de comunicação em 21 de março de 2023, incluindo o site UOL.<sup>04</sup> A assessoria da cantora alegou que ela desconhecia o significado ocidental do símbolo.

Esse caso evidencia como o mesmo elemento pode ter significados distintos em diferentes culturas, decorrentes de convenções culturais de cada sociedade. A suástica, por exemplo, é um símbolo presente em diversas culturas orientais, como a hindu e a budista, e que representa sorte, prosperidade, paz e harmonia.<sup>05</sup> É comum encontrar o símbolo em templos e outros lugares sagrados dessas religiões. Assim, a compreensão das convenções culturais se mostra fundamental para evitar mal-entendidos ao interpretar símbolos e outras expressões culturais.



04 Disponível em: Chaeyoung: cantora de K-pop é criticada por usar suástica. 21/03/2023 – #Hashtag – Folha ([uol.com.br](https://www.folha.com.br)).

05 Disponível em: Símbolo da Suástica: o significado, a história e a relação com o Nazismo – Toda Matéria ([todamateria.com.br](https://www.todamateria.com.br)).

Para Fiske, o significado encontra-se “tanto na cultura como na mensagem, no mínimo em proporções idênticas” (1993, p. 19). Isso nos faz refletir sobre a coexistência de diferentes públicos que interagem dentro de uma rede social. Como vimos, o Instagram é uma plataforma global que conecta pessoas de diferentes culturas em todo o mundo. Isso significa que o conteúdo que é popular em uma cultura pode não ter o mesmo apelo em outra. Podemos assim entender a importância de considerar as especificidades culturais e demográficas de um público ao criar conteúdo para determinado perfil no Instagram, como é o caso do perfil Institucional da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), que até o momento possui 125 mil seguidores.

---

## **O APELO EMOCIONAL EM POSTAGENS INSTITUCIONAIS NO INSTAGRAM**

O seguinte artefato se refere à divulgação do segundo seminário “Bitucas no Mar e na Terra”, que propõe reflexões sobre “impactos e soluções” ambientais para o descarte indevido de bitucas de cigarro (Figura 6.5). A postagem foi publicada no perfil institucional da UFPE como apoio à promoção do evento, mas sua realização é de responsabilidade do Mundo Sem Bitucas (MSB), do Grupo de Pesquisas Avançadas em Inteligência Artificial no Setor Agroflorestal (Linear), do Laboratório de Oceanografia e Poluição de Ambientes Aquáticos (LOPAq) e da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

**Figura 6.5:** Divulgação  
“Seminário Bitucas  
do Mar e na Terra”.

Fonte: [https://  
abrir.link/IYs7B](https://abrir.link/IYs7B).



Na fotografia, o mar, a areia da praia e a bituca em primeiro plano funcionam como um cenário ilustrativo, que mantém uma correspondência semântica com o texto verbal gráfico. Para Mulvey (1987), representações pictóricas podem figurar como uma alternativa às palavras, na quais o texto verbal seria o ponto de partida da leitura, e atribuiria um contexto à imagem pictórica.

Barthes (1990), por sua vez, questiona essa relação a partir da contribuição de cada forma de linguagem à mensagem transmitida: “a imagem (pictórica) duplica certas informações do texto (verbal), por um fenômeno de redundância, ou é o texto que acrescenta à imagem uma informação inédita?” (p. 31). Na postagem analisada, observamos que a fotografia é, quase que de forma literal, correspondente ao tema do evento, e não adiciona informações complementares, figurando como um cenário às palavras, que por sua vez

transmitem as informações principais, por exemplo que o seminário irá abordar os impactos ambientais das bitucas de cigarro no contexto marítimo e terrestre.

Um argumento adicional trazido pela mensagem pictórica, e que talvez, nesse caso, não consiga ser tangenciado pela mensagem verbal gráfica, é o apelo emocional. Como vimos, o *pathos* busca despertar emoções e sentimentos no público. Na fotografia observada, a paisagem paradisíaca pode criar uma atmosfera de calma e de relaxamento, evocando sensações positivas. A presença da bituca de cigarro “quebra” essa atmosfera, figurando em primeiro plano como um tipo de “vilão à espreita”, que se aproxima e põe em risco a paisagem. Isso pode despertar no público sentimentos de preocupação e conscientização sobre o descarte correto deste “inimigo”.

Assim, podemos considerar que a relação entre o verbal e o pictórico, no caso analisado, esteja justamente ao nível do discurso retórico, mais precisamente relacionado ao *pathos*, pois a informação pictórica possivelmente adiciona ao texto verbal o impacto emocional, sendo essa sua principal contribuição para a mensagem. Iremos, nos próximos parágrafos, aprofundar essa reflexão a partir de outros exemplos de composição que se propuseram a tratar o impacto que as bitucas de cigarro causam ao meio ambiente.

Na Figura 6.6, vemos uma postagem divulgada pela USP<sup>06</sup> promovendo esse mesmo seminário, porém com algumas modificações sintáticas e semânticas. A ênfase sintática para o texto verbal é reforçada pelo maior contraste entre a tipografia branca e o fundo preto. O título do seminário também ocupa maior espaço em relação ao exemplo anterior, reforçando seu impacto visual. A fotografia, nesse exemplo, é menos paradisíaca e acolhedora em comparação à anterior, na qual a areia que te convida a uma caminhada é substituída por uma rocha, talvez tão amedrontadora (ou até mais) quanto a bituca de cigarro, que aqui está desfocada e perde um pouco o protagonismo (ou antagonismo).

.....

06 Disponível em: <https://www.fsp.usp.br/site/noticias/mostra/32352>.



**Figura 6.6:** Divulgação de Seminário – USP.  
Fonte: <https://www.fsp.usp.br/site/noticias/mostra/32352>, 31/05/2023.



Com esse exemplo, percebemos que a interpretação do discurso retórico, especificamente em relação ao apelo emocional acrescentado pela fotografia, pode variar em cada situação.

Outra fotografia utilizada com a mesma proposta de conscientização pode ser vista no site Mar Sem Fim,<sup>07</sup> ilustrando uma matéria sobre os danos causados pelo tabaco ao meio ambiente e à saúde. A imagem (Figura 6.7), creditada no site da Organização Pan-Americana de Saúde, ilustra um trecho da matéria que destaca que as bitucas superam em quantidade os resíduos plásticos oriundos de sacolas e garrafas.

07 Disponível em: <https://marsemfim.com.br/cobrar-a-industria-do-tabaco-pela-poluicao-boa-ideia/>.



A fotografia retrata um peixe morto, cercado por bitucas de cigarro, com cores frias na composição. A representação pictórica de um peixe morto pode aludir à decadência, destruição ou podridão. Isso pode simbolizar um ecossistema poluído ou prejudicado, despertando emoções de tristeza, indignação e preocupação com o meio ambiente (*pathos*).

As bitucas de cigarro ao redor do peixe morto sugerem uma falta de consciência ecológica e um descuido em relação ao descarte correto dos resíduos, servindo como argumento lógico que aponta para o motivo da morte do animal. A escolha de cores frias na composição, como tons de azul ou cinza, pode reforçar uma atmosfera sombria, triste ou melancólica. Essas cores podem amplificar o impacto emocional, pois como discutido por Emanuel (2010), o uso de cores, a depender do contexto, pode influenciar as sensações causadas no público.

Podemos inferir que a mensagem em questão pode representar pictoricamente um conceito de degradação ambiental e da irresponsabilidade humana por intermédio do descarte de bitucas de cigarro. É importante lembrar que a interpretação de uma mensagem, sendo pictórica, verbal ou esquemática (ou uma união entre elas), pode variar de acordo com o contexto cultural e as experiências individuais de cada receptor. Pontuamos aqui mais uma vez a subjetividade da interpretação.

**Figura 6.7:** Fotografia – Organização Pan-Americana de Saúde. Fonte: <https://marsemfim.com.br/cobrar-a-industria-do-tabaco-pela-poluicao-boua-ideia/>, 31/05/2023.

**Figura 6.8:** Postagem original e exemplo em comparação.

Fonte: Comparação produzida pelo autor

Ainda assim, podemos refletir sobre como um elemento pictórico poderia proporcionar um maior apelo emocional na primeira postagem analisada neste tópico, ao divulgar um seminário que fala sobre os “impactos” ambientais das bitucas de cigarro no mar e na terra, comparando a postagem original com uma sugestão que utiliza como correspondência pictórica a fotografia da Organização Pan-Americana de Saúde (Figura 6.8).

O intuito dessa discussão é apenas fomentar reflexões sobre as escolhas retóricas e a configuração da linguagem gráfica na comunicação institucional no Instagram, não entrando no mérito de definir o que é certo ou errado quando falamos na composição visual das postagens.



No exemplo da direita, o apelo emocional é mais conectado à correspondência entre o pictórico e a palavra “impactos”, e podemos inferir que esta escolha retórica pretende transmitir ao público, pela complementaridade entre as palavras e o cenário alternativo, uma consequência do dano, utilizando um exemplo visual que reforça a lógica do argumento e também apela fortemente ao aspecto emocional.

Outra questão que podemos discutir é a escolha tipográfica. Emanuel (2010) argumenta que uma tipografia pode influenciar fatores como legibilidade, leiturabilidade, ordem de leitura e hierarquia

da informação, ajudando a estabelecer ênfase visual a determinado conteúdo verbal. Porém a autora também destaca o aspecto emocional que uma escolha tipográfica carrega:

A escolha da tipografia em si é uma decisão retórica — famílias tipográficas diferentes provocam emoções diferentes, criam personalidades diferentes e evocam memórias diferentes, que podem estar associadas a questões culturais, tecnológicas, religiosas, geográficas e políticas, entre outras (EMANUEL, 2010, p. 96).

Assim, podemos estender a análise retórica, feita na comparação anterior (Figura 6.8) a escolhas tipográficas em cada situação. Na postagem original, o texto verbal “Inscrições Abertas” é grafado com uma fonte cursiva, deixando o texto com aparência de escrita manual, despreziosa ou até mesmo lúdica, o que pode ser uma estratégia que estabeleça ênfase sintática e perceptividade ao texto verbal.

No segundo caso, a tipografia é substituída arbitrariamente, o que de algum modo pode influenciar o impacto emocional da mensagem. “Uma mudança de tipografia pode alterar a percepção do conteúdo” (EMANUEL, 2010, p. 97).

É importante lembrar que, como vimos, o contexto cultural e as convenções que se estabelecem estão diretamente ligadas ao impacto que uma mensagem irá proporcionar, e na persuasão não é diferente. A compreensibilidade depende tanto do emissor quanto do receptor e de sua relação com a mensagem e os elementos persuasivos utilizados.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao navegar pelo Instagram, os usuários se deparam com uma imensa quantidade de conteúdos que são apresentados em um fluxo contínuo, tornando a experiência de navegação, leitura e interpretação altamente dinâmica.

Nesse cenário, em que o tráfego de informações é constante e competitivo, utilizar estratégias retóricas pode ser uma forma

de atrair a atenção para os informativos acadêmicos, ampliando a perceptividade e o impacto da informação. Como discutido, ao observarmos o conteúdo e a intencionalidade de uma mensagem, podemos distinguir a presença do que é informativo e o que é persuasivo. Para McCoy (2000), apesar de esses dois canais serem por muito tempo compreendidos como opostos, cada vez mais os vemos se conectando na comunicação.

Observamos que a escolha adequada dos elementos visuais desempenha um papel importante para capturar a atenção do público e transmitir a mensagem desejada. Nesse contexto, consideramos atuante não apenas o conteúdo verbal gráfico, mas também o poder comunicativo dos elementos pictóricos e sua capacidade de despertar emoções e transmitir informações.

Como visto, a linguagem pictórica, assim como a verbal gráfica, em postagem institucionais pode assumir uma função retórica, seduzindo o usuário para a informação e/ou direcionando a interpretação do conteúdo, a partir da intencionalidade do emissor, se mantendo passível a diferentes interpretações pelos usuários. Logo, observamos que a compreensão do papel retórico da linguagem gráfica, no nosso caso enfatizando o apelo emocional, nos permite ter mais propriedade sobre a configuração de mensagens que sejam, além de informativas, persuasivas.

Diante da massificação crescente das redes sociais como canal de comunicação, e da presença de instituições de ensino utilizando-as como recurso informativo, é necessário buscar uma maior produção acadêmica que analise e explore a linguagem visual nesses contextos. Assim, propomos por intermédio deste trabalho que o design da informação possa, junto a outras áreas, se apropriar deste objeto de estudo. A forma como a linguagem gráfica é representada nas postagens institucionais pode contribuir ou não para uma comunicação mais informativa e engajadora.

Tomando como base as terminologias proposta por Twyman (1979) ao tratar a linguagem visual, observamos que a linguagem pictórica e verbal gráfica desempenham um papel fundamental na transmissão de mensagens e no estabelecimento de conexões com o público dentro do Instagram. Precisamos destacar que, para o autor, a linguagem gráfica também acomoda as representações

esquemáticas, e estas são amplamente utilizadas como recurso gráfico em postagens institucionais. Porém, pela natureza deste trabalho e pela abordagem metodológica, as formas de linguagem pictórica e verbal gráfica foram priorizadas, mas abrimos caminhos para que, em estudos mais aprofundados, a presença de representações esquemáticas também sejam consideradas em sua relevância informativa e também persuasiva.

Por fim, consideramos que a comunicação institucional no Instagram carece de uma maior produção acadêmica, a partir do design da informação e de outras áreas, que analise e explore esse canal, a fim de estabelecer um bom relacionamento entre a educação, a comunicação pública e a comunidade.

---

## BIBLIOGRAFIA

BARONI, M. Comunicação 2.0: O Virtual Construindo Pontes para o Marketing Digital. *In: Comunicação e Marketing Digitais: conceitos, práticas, métricas e inovações*. Salvador/BA. Edições VNI. 2011.

BARTHES, R. *O Óbvio e o Obtuso: Ensaio sobre Fotografia, Cinema, Teatro e Música*. Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1990.

BOEIRA, J. P. O Design na Era dos Algoritmos: Construção e Cenários a partir do Design Estratégico Utilizando Inteligência Artificial. Tese (Doutorado) – Universidade do Vale do Rio Sinos. Porto Alegre, 2021.

CUNHA LIMA, R. *Análise da Infografia Jornalística*. Dissertação (Mestrado) – UERJ. Rio de Janeiro, 2009.

EMANUEL, B. *Retórica no Design Gráfico*. Dissertação (Mestrado) – Master of Arts in Integrated Design. Hochschule Anhalt. Dessau, Alemanha, 2010.

EMANUEL, B. *A Retórica na Interação*. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro: Escola Superior de Desenho Industrial, 2017.

ESCOBAR, B. T.; SPINILLO, C. Retórica Visual na Infografia sobre Saúde. *In: Revista Brasileira de Design da Informação*. São Paulo, 2016.

FERRARI, P. *A Força da Mídia Social: Interface e Linguagem Jornalística no Ambiente Digital*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

FISKE, J. *Introdução ao Estudo da Comunicação*. Portugal: Edições Asa, 1993.

JOHNSON, B. K. Is That My Friend or an Advert? The Effectiveness of Instagram Native Advertisements Posing as Social Posts. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 108-125, 2019.

MCCOY, K. Information and Persuasion: Rivals or Partners? *Design Issues: Volume 16, Number 3*. Massachusetts Institute of Technology: Autumn, 2000.

MULVEY, J. Pictures with words: a critique of Alain-Marie Bassy's approach. *Information Design Journal*. n. 5. n. 2, p. 141-158, 1986.

PATER, R. *Políticas do design: um guia (não tão) global de comunicação visual*. São Paulo: UBU Editora, 2020.

RATI, B.; BECCARI, M. A Dimensão Retórica e a Dimensão Discursiva no Design Gráfico. *In: Revista Brasileira de Design da Informação São Paulo*. Vol. 17, 2020.

TWYMAN, M. A Schema for the Study of Graphic Language. KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M. E.; BOUMA, H. (eds.). *In: The Processing of Visible Language*, vol. 1, Plenum, New York, pp. 117- 150. 1979.







Estudos sobre a Memória Gráfica Brasileira (MGB) e a História do Design têm crescido entre pesquisas acadêmicas de Design no país. Muitas dessas investigações vêm sendo desenvolvidas sob a égide do Design da informação, fato este que motivou avaliar a relação existente entre os campos. Nesse sentido, este capítulo pretende refletir sobre como a memória gráfica e a história do Design vêm sendo discutidas, em artigos científicos, que tratam de questões relacionadas ao Design da informação (DI). Conhecer como essas áreas se relacionam, e como esses estudos se realizam, pode contribuir para proporcionar um melhor aproveitamento das inter-relações existentes entre esses campos – e como se imbricam –, de forma a construir estudos mais frutíferos e alicerçados em bases mais sólidas.

Para avaliar a relação entre os temas apontados, buscou-se realizar uma revisão em artigos científicos, publicados em eventos e periódicos brasileiros, que tratam mais especificamente do Design da informação. Com esse objetivo, foi realizado um levantamento na plataforma *Blucher Proceedings* nos Anais do Congresso Internacional de Design da Informação (CIDI), no eixo História e Teoria, e também em artigos selecionados para publicação na revista *InfoDesign* e nos *Selected Readings*, no recorte temporal entre os anos de 2016 a 2021. Foi eleito como critério trabalhos na área de memória gráfica e de história do Design brasileiro que possuíam estreita ligação na condução de suas pesquisas com o campo do DI. Assim, privilegiamos aqueles que apresentavam conceitos do DI ou evidências desta relação. Quanto aos artigos do CIDI, ainda se utilizou como critério, aqueles indicados para apresentação oral. Nessa perspectiva, foram identificados, inicialmente, 28 artigos considerados relevantes e, por exclusão – aqueles cujos temas se distanciaram da nossa abordagem –, foram assim escolhidos 14 artigos.

**Quadro 7.1:** Artigos selecionados organizados por ano de publicação. Fonte: Elaborado por Lócio (2023).

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR(ES)</b>	<b>LOCAL DA PUBLICAÇÃO</b>	<b>ANO</b>
<i>Revistas Capixabas publicadas na década de 1910: análises gráfica e editorial</i>	Amanda Martinelli das Neves e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2021
<i>Um olhar sobre vinhetas e ornamentos tipográficos: O Catálogo de 1930 da Tipografia Hennies Irmãos &amp; Cia.</i>	Jade Samara Piaia e Priscila Lena Farias	CIDI	2021
<i>Capas de discos de rock brasileiro dos anos 1980: proposta de modelo de análise visual de conjuntos de artefatos gráficos</i>	Paulo Eduardo Moretto e Priscila Lena Farias	CIDI	2021
<i>Uma análise de referências e significados associados às representações de animais presentes em rótulos de aguardente de meados do século XX</i>	Swanne Almeida e Solange Coutinho	CIDI	2021

<i>A “garota moderna” na Revista Capixaba na década de 1960</i>	Cecilia Moronari Leite e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2021
<i>Anúncios de oficinas tipográficas paulistanas (1900-1930): análise comparativa das fontes tipográficas utilizadas</i>	Fabio Mariano Cruz Pereira e Priscila Lena Farias	InfoDesign v. 18, n. 2	2021
<i>Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira</i>	Almir Mirabeau, Edna Cunha Lima e Guilherme Cunha Lima	CIDI	2019
<i>Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do design da informação</i>	Bruno Pereira Verissimo e Silvio Barreto Campello	CIDI	2019
<i>Apontamentos históricos sobre material de divulgação e cartelas dos filmes do Ciclo do Recife: A filha do advogado e Aitaré da praia</i>	Larissa Constantino M. de Oliveira e Isabella Aragão	CIDI	2019
<i>Metáforas e gráficos pictórico-esquemáticos de Nigel Holmes</i>	Ricardo Cunha Lima	InfoDesign v. 16, n. 3	2019
<i>Visualizing data on graphic memory research</i>	Priscila Lena Farias	Selected Readings	2019
<i>Proposta de ficha de coleta de dados para análise de acervos de imagens</i>	Luiza Avelar Moreira e Letícia Pedruzzi Fonseca	CIDI	2018
<i>Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX</i>	Íkaro Oliveira e Solange Coutinho	CIDI	2018
<i>Conjunto Metodológico para Pesquisa em História do Design a partir de Materiais Impressos</i>	Letícia Pedruzzi Fonseca, Adriana Pereira Campos e Daniel Dutra Gomes	InfoDesign v. 13, n. 2	2016

A seguir, serão apresentados alguns conceitos de memória gráfica, história do Design e Design da informação, com o objetivo de entender as possíveis relações existentes entre eles.

## **O CAMPO DA MEMÓRIA GRÁFICA E A HISTÓRIA DO DESIGN**

Inicialmente, é oportuno trazer definições e reflexões sobre o campo da memória gráfica e da história do Design tendo como base alguns autores. Destaca-se que as discussões sobre os conceitos mais generalizados de memória e história se potencializaram ainda no início do século XX. Tais discussões apontam algumas distinções e semelhanças entre esses campos. Pierre Nora (1994, p. 9) argumenta que a memória se refere à transmissão de referências do passado de forma espontânea, susceptíveis a revitalizações e é “afetiva e mágica”, enquanto a história se relaciona a uma produção intelectual do passado, “demanda análise e discurso crítico”.

Nessa mesma linha, Lucilia de Almeida Neves Delgado (2003) afirma que diferentemente da história, a memória não tem a realidade como referência e está mais relacionada à ficção. No entanto, aponta que a memória e a história têm em comum “as construções de identidades e a representação do passado” (DELGADO, 2003, p. 21). Para essa autora, não há, portanto, oposição entre a memória e a história, mas distinções quanto às suas naturezas.

Já Nora (1994) revela outras diferenças entre o conceito de memória e o de história, afirmando que enquanto a primeira permanece com referência a lugares, a segunda subsiste em acontecimentos. Ainda destaca que a memória pode estar em múltiplos lugares. Os lugares da memória podem surgir de forma espontânea, mas há aqueles que são criados à medida que ocorre um sentimento de perda da memória natural. Esses lugares criados, segundo Nora (1994), mesmo de aparência material, como depósito de arquivos, só são um lugar de memória se investidos de simbolismo. Nesse sentido, é possível considerar um artefato gráfico produzido em uma determinada época – como lugar de memória –, concordando assim com Fonseca

(2021), quando ressalta que estes “são vestígios memoriais de uma prática e da produção em design”.

Os estudos tanto de memória como da história relacionados ao Design são relativamente recentes no Brasil. Segundo Priscila Farias e Marcos da Costa Braga (2018, p. 11), o estudo da memória gráfica, especificamente no Brasil, só se configura como um campo de pesquisa no final dos anos 1980 e início de 1990 e vem se tornando um campo mais consistente a partir de 2008, ano do início do projeto de pesquisa intitulado “Memória Gráfica Brasileira”, que reunia pesquisadores de Universidades do Rio de Janeiro, Recife e São Paulo.

A memória gráfica é conceituada por Farias e Braga (2018, p. 10) como “uma linha de estudos que busca compreender a importância e o valor de artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, na criação de um sentido de identidade local”. No Brasil, esse campo de estudo, apesar de não ser novo, tem crescido e se fortificado a partir do século XXI. Segundo Cardoso (2018, p. 10), a expressão Memória Gráfica Brasileira (MGB), “com direito a iniciais maiúsculas”, foi criado por Egeu Laus.<sup>01</sup> Edna Cunha Lima (2018, p. 16) aponta que o termo MGB tem se referido a estudos sobre “a produção pré-design, ou seja, dos séculos XIX e XX, antes do advento do Design moderno no Brasil”, que, segundo ela, teria ocorrido nos anos 1950.

Em geral, estudos no âmbito da memória gráfica refletem costumes, hábitos, relações sociais, elementos da cultura de uma sociedade. Dessa forma, Farias e Braga (2018) apontam que a memória gráfica compartilha interesses com outros campos de estudos, como a cultura visual, cultura impressa ou cultura de impressão, cultura material, memória coletiva e história do Design. Neste capítulo, interessa destacar que o campo da memória gráfica, apesar de derivar dos estudos definidos, como história do Design, se diferencia deste em alguns aspectos.

Um ponto distinto seria a amplitude da pesquisa. O campo da memória gráfica estuda aspectos que vão além do que se considera como Design Gráfico, podendo estudar diferentes tipos de criações e peças de comunicação visual ligadas ao universo gráfico, como

---

01 Egeu Laus é designer e destacado pesquisador de capas de discos.

ilustrações, fotografias, certas aplicações de tipografias, entre outros. Muitas vezes, não se conhece a autoria desses artefatos e não necessariamente eles são frutos de uma criação original (FARIAS; BRAGA, 2018). Como sublinha Edna Cunha Lima (2018, p. 16), o campo da memória gráfica se formou em torno do que a história do Design tradicional desconsidera.

Assim, com um leque maior de objetos e temas de pesquisa em relação ao campo da história do Design, a memória gráfica não só contribui para o enriquecimento da história do Design, por meio de estudos de artefatos gráficos<sup>02</sup> e de profissionais, quando a autoria é identificada, mas também contribui para o entendimento da própria prática profissional:

[...] estudos sobre memória gráfica não só contribuem para inserir artefatos gráficos na esfera da cultura material e coletiva de um povo, mas também contribuem para o debate sobre os postulados da identidade profissional do designer gráfico (FARIAS; BRAGA, 2018, p. 21).

Por se tratar de pesquisas que se debruçam, muitas vezes, sobre artefatos cuja autoria é desconhecida, Farias e Braga (2018) observam que frequentemente estes trabalhos têm como foco a análise da linguagem visual e das técnicas empregadas, se aproximando da história da cultura material. Como muitas vezes a função comunicacional é o parâmetro mais relevante de avaliação nesses estudos, acredita-se, então, que estes se aproximam do campo do Design da informação.

---

## O CAMPO DO DESIGN DA INFORMAÇÃO

02 Segundo Farias e Braga (2018, p. 23) “artefato gráfico é qualquer objeto produzido pelo homem para realizar funções relacionadas à comunicação por meios visuais, incluindo objetos bi ou tri dimensionais, considerados em seus aspectos de potenciais transmissores de informação”.



Os constantes avanços tecnológicos na história mundial aumentaram o fluxo de informações, deixando mais em evidência a importância do Design, em especial o da Informação. Embora pareça um campo atual, pesquisadores apontam que ele sempre existiu. Para melhor entendimento, apresenta-se, a seguir, algumas definições e compreensões acerca do Design da informação.

O *International Institute for Information Design – IIID*, fundado na Áustria em 1986, em publicação no *idX (Information Design Exchange)*, conceitua o Design da informação como:

Planejamento e formatação do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer às necessidades de informação dos destinatários pretendidos (INFORMATION DESIGN EXCHANGE *idX*, 2007, p. 8, tradução nossa).<sup>03</sup>

Nessa mesma linha, a Sociedade Brasileira de Design da Informação (SBDI), apresenta a definição, atualizada em 2020, como:

Design da Informação é uma área do Design cujo propósito é a definição, planejamento e configuração do conteúdo de uma mensagem e dos ambientes em que ela é apresentada, com a intenção de satisfazer as necessidades informacionais dos destinatários pretendidos e de promover eficiência comunicativa (SBDI, 2020, n.p.).

É pertinente ressaltar que David Sless (1994) enfatiza a importância do gerenciamento do processo do uso da informação para garantir um resultado satisfatório:

---

03 *Information Design is the defining, planning, and shaping of the contents of a message and the environments in which it is presented, with the intention of satisfying the information needs of the intended recipients (Information Design Exchange idX, 2007, p. 8).*

Um bom design de informação não significa mais apenas criar um excelente objeto que incorpore a informação. Além disso, significa garantir que o processo – o traço intangível do uso da informação – seja satisfatório. O foco principal não é mais exclusivamente na fabricação de artefatos. Em nossa própria sociedade, o desafio é gerenciar satisfatoriamente o processo, a relação entre informação e usuário (SLESS, 1994, p. 6, tradução nossa).

Assim, considerando essas acepções, fica claro que para o DI não basta apenas a produção da informação, mas é necessário que ela seja efetiva e satisfaça o destinatário. Nesse sentido, Rob Waller (2016, p. 36) destaca que embora o DI trate tanto de aspectos visuais quanto verbais, há uma maior preocupação com as necessidades do usuário do que com a expressão artística. Nessa concepção, por estar centrado nos usuários, o campo do DI, segundo Jorge Frascara (2016, p. 59), exige tratamentos diferenciados para cada situação e público-alvo.

Entretanto, para os pesquisadores da linha de Design da Informação do PPGDesign da UFPE, o DI é o campo que:

estuda no âmbito teórico e experimental, as práticas de negociação de sentidos dados aos artefatos de informação em seus **contextos socioculturais, históricos e contemporâneos**, e que tem como intuito **a mediação entre pessoas e sistemas simbólicos**, de forma que a construção dos significados se dê mais próxima ao desejado (RANOYA; COUTINHO; MIRANDA, 2022, p. 21, grifo nosso).

Portanto, no âmbito do citado Programa de Pós-graduação, o DI nos oferece uma relação mais próxima com os estudos da história e da memória gráfica, ao tratar os contextos socioculturais, históricos e contemporâneos objetivando a mediação entre pessoas e sistemas simbólicos. Ao mesmo tempo que aproxima o indivíduo, como

sujeito da ação e da construção de significado, excluindo a noção de que ele é apenas um utilizador.

É relativamente recente a identificação do Design da Informação como uma disciplina, no entanto, como muitos pesquisadores enfatizam, a partir do momento em que se passa a produzir artefatos informacionais com objetivos comunicativos claros, o DI estava presente. Sendo assim, a prática informacional já existia antes mesmo de uma institucionalização como disciplina. O gráfico de Charles Joseph Minard (1781-1870) realizado em 1861<sup>04</sup> é um exemplo apontado recorrentemente dessa ação. Ainda se pode citar outras evidências anteriores, como as apresentadas por David Sless (1994), entre estas – um artefato com 40.000 anos, gravado em osso de animal – que estudiosos acreditam ser um calendário lunar. Há outros exemplares nessa linha.

---

## RELAÇÃO DO DI COM A MEMÓRIA GRÁFICA E A HISTÓRIA DO DESIGN BRASILEIRO

Uma dimensão importante da área do Design da informação é o estudo da linguagem gráfica dos artefatos (COUTINHO, 2011, p. 42), em especial, à de Michael Twyman<sup>05</sup> (1979, 1985) ou outras, também analíticas, como a de Paul Mijksenaar (1997). Pelo fato de essas teorias da Linguagem Gráfica (LG) servirem como instrumento de análise também para os estudos da memória gráfica, na edição do *Fronteiras do Design 3: [in]formar novos sentidos*, os autores Lima et al. (2022) fortalecem a aproximação desse campo com o do DI.

---

04      Esse gráfico representa as perdas devastadoras do exército de Napoleão em Moscou (TUFTE, 2001, p. 44).

05      Em seu estudo Michael Twyman propõe a diferenciação dos elementos da linguagem gráfica pelos modos de simbolização pictórico (desenhos e/ou fotografias), verbal (palavras e/ou dígitos) e esquemático (todas as formas gráficas que não forem pictóricas ou verbais, como esquemas, gráficos etc.). Para outras informações, ver Twyman (1979, 1985).

A proximidade entre a LG e o DI é percebida nos artigos científicos selecionados neste levantamento. Este tópico apresenta os resultados dessa avaliação. Foi percebido que as pesquisas sobre os primórdios do Design brasileiro se apoiam e desfrutam do campo do DI de diferentes formas. O olhar pelo viés do DI oferece suporte, seja em termos práticos ou reflexivos, para esse tipo de pesquisa. A seguir, são apresentadas, de forma sintética, quatro questões percebidas nos artigos avaliados:

01. DI como **processo de pensamento**;
02. DI como forma de **organização dos dados** para análise e **visualização de resultados** (infográficos, gráficos, mapas digitais com interação do usuário ou outros);
03. DI e os estudos da linguagem gráfica como perspectiva para **análise de artefatos** no campo da memória gráfica e história do Design;
04. Relação do DI com **profissionais** que trabalharam nos primórdios do Design no Brasil e suas produções.

Observou-se a pluralidade de perspectivas pelo viés do Design da informação na condução dos estudos em memória gráfica e história do Design. Nota-se que essas questões muitas vezes se entrelaçam. Por exemplo, a maior parte dos estudos de artefatos no campo da memória gráfica ocorre por meio de coleta de dados, organização, análise e apresentação dos resultados, tudo isso muitas vezes conduzido pelo processo de pensamento geral do DI. Em muitos casos, essas investigações têm o cuidado com a visualização dos dados com o intuito de garantir a eficiência da comunicação das informações extraídas. Também pesquisas que têm como foco os profissionais pioneiros tendem a estudar os artefatos criados por eles se apoiando em metodologias e autores que contribuem para o campo do DI.

Dessa forma, essas diferentes publicações avaliadas, embora foquem em assuntos diversos, têm o DI como fio condutor que permeia todas as questões da pesquisa (Figura 7.1). Como a figura em questão tenta mostrar, pode haver interseções entre as diferentes questões de pesquisa, mas todas orientadas pelas perspectivas do

**Figura 7.1:** Algumas relações do estudo da memória gráfica e da história do Design com o DI. Fonte: Elaborado por Lócio (2023).

DI. Será abordado, em seguida, como cada um desses aspectos aparecem nos artigos pesquisados.



---

## DI COMO PROCESSO DE PENSAMENTO

Procedimentos de Design da informação podem trazer contribuições relevantes aos estudos na área de memória gráfica e de história do Design. Nesse levantamento, foi percebido como esses estudos se apoiam no Design da informação, na condução das pesquisas desde o planejamento inicial, passando pela maneira de abordar e refletir sobre o objeto de estudo e até os conceitos adotados. O DI também fornece suporte aos procedimentos técnicos e metodológicos da pesquisa, ou seja, nas atividades de coleta de dados, categorização, estruturação, análise do material por meio do estudo da linguagem gráfica, e também à apresentação dos resultados com visualização dos dados.

Essa contribuição do DI fica evidente nos estudos analisados. Em sua pesquisa sobre materiais impressos, Fonseca et al. (2016, p. 151)

destacam que o DI acompanha três etapas: 1) elaboração da ficha de análise do impresso; 2) análise dos dados coletados (em planilha de tabulação); e 3) a discussão dos resultados da pesquisa (em gráficos de análise). Assim, baseados em Wildbur e Burke (1998), os autores apontam que o pesquisador assume o papel do designer da informação (ou infoDesigner) quando se encarrega de selecionar e organizar as informações, além de garantir a eficácia da mesma.

Dessa forma, os procedimentos do DI estarão presentes tanto no que diz respeito à organização de dados, à elaboração de fichas de análise e à própria análise, como também na apresentação dos resultados. Como apresentado na Figura 7.1, o DI como *processo de pensamento* perpassa as diferentes questões de pesquisa que serão mostradas a seguir.

---

## **DI COMO FORMA DE ORGANIZAÇÃO DOS DADOS PARA ANÁLISE E VISUALIZAÇÃO DE RESULTADOS**

Um dos aspectos relevantes percebidos nas publicações avaliadas sobre a memória gráfica e a história do Design que se relacionam com o DI, diz respeito à visualização dos dados. Em um primeiro momento, para tratamento e análise desses e depois na apresentação dos resultados.

Em estudos na área de memória gráfica e de história do Design, é comum, além da pesquisa bibliográfica, a coleta de diversos materiais imagéticos, resultando, assim, em uma grande quantidade de arquivos. Dessa forma, a organização se torna essencial para sistematizar os procedimentos de pesquisa. Nesse ponto, recursos de Design da informação podem facilitar a identificação dos dados coletados, proporcionando compreensibilidade para a análise e o tratamento dos mesmos garantindo bons resultados na pesquisa.

Nesse sentido, entre os artigos investigados, três demonstram como a utilização de recursos gráficos pode transformar os dados levantados em informações mais claras. O artigo de Moreira e Fonseca (2018) aponta ações importantes, por exemplo, o uso de cores para

representar diferentes grupos de informações em tabulação de planilhas ou outros tipos de formatações. Além disso, a definição do modelo de gráficos de acordo com cada tipo de informação contribui para melhor avaliação na pesquisa. Dessa forma, procedimentos de DI podem permitir uma melhor visualização e identificação de determinadas questões. Moreira e Fonseca (2018) destacam a importância do Design da informação nos estudos de memória gráfica e história do Design.

A relevância da visualização de dados em pesquisas que envolvem grande quantidade de informações é apontada também por Mirabeau, Cunha Lima e Cunha Lima (2019). No artigo destacado, *Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira*, discutem-se as possibilidades de métodos de pesquisa para o campo da memória gráfica por meio de ferramentas computacionais, entre esses os programas que oferecem visualização de dados, subsídios que possibilitam uma melhor análise no material estudado (MIRABEAU; CUNHA LIMA; CUNHA LIMA, 2019, p. 2441).

Também no artigo *Visualizing data on graphic memory research*, Farias (2019) aponta como as técnicas de visualização auxiliam na organização e análise dos dados históricos. Esse trabalho mostra como se pode apresentar de forma interativa resultados de uma pesquisa. As informações desse estudo sobre empresas gráficas paulistanas destacam-se pela forma inovadora como são apresentadas. Em um website, essas informações são visualizadas por meio de tecnologia digital com mapas interativos georreferenciados, que possibilitam a visualização de dados tanto geográficos quanto temporais, dentro de um determinado recorte. Essa forma de visualização dos dados proporciona uma interessante experiência ao usuário. A autora destaca:

Pesquisa sobre memória gráfica trata, essencialmente, com dados visuais e, portanto, pode se beneficiar da aplicação de estratégias e técnicas de visualização antigas e novas [...]. Essas estratégias e técnicas de visualização ajudaram na organização e análise dos

dados coletados, fornecendo pistas e evidências para interpretação (FARIAS, 2019, p. 112, tradução nossa).<sup>06</sup>

Assim, a análise dos artigos levantados mostrou as diferentes estratégias visuais utilizadas para transformar toda a gama de informação coletada, em pesquisas no campo da memória gráfica e da história do Design em dados acessíveis e compreensíveis, tanto no momento do tratamento dos dados quanto na apresentação dos resultados.

---

## DI NOS ESTUDOS DE ARTEFATOS EM MEMÓRIA GRÁFICA E HISTÓRIA DO DESIGN

Pesquisas que estudam artefatos gráficos antigos sob a luz do DI mostraram-se recorrentes entre os artigos avaliados. Foram encontrados nesses artigos estudos referentes a artefatos gráficos, como revista (NEVES; FONSECA, 2021), rótulos (ALMEIDA; COUTINHO, 2021), capas de disco (MORETTO; FARIAS, 2021), fontes tipográficas (PEREIRA; FARIAS, 2021), vinhetas e ornamentos tipográficos (PIAIA; FARIAS, 2021). Essas pesquisas se concentram em materiais impressos, como é comum em muitos estudos sobre artefatos no campo da memória gráfica e história do Design. No entanto, entre as publicações avaliadas, há estudos também sobre artefatos do audiovisual, como a pesquisa sobre cartelas decoradas com textos para filmes do cinema mudo, do início do século XX (OLIVEIRA; ARAGÃO, 2019).

O que se percebe é que as pesquisas sobre artefatos gráficos têm como objetivo, muitas vezes, avaliar as características técnicas do objeto de estudo (formato, papel usado, tipo de impressão), os elementos da linguagem gráfica (pelos seus modos de simbolização pictórico, verbal e esquemático) ou ainda os sistemas informacionais

---

06 *Research on graphic memory deals, essentially, with visual data, and therefore can benefit from the application of old and new visualization strategies and techniques.[...] Those visualization strategies and techniques helped in the organization and analysis of the data gathered, providing clues and evidences for interpretation (FARIAS, 2019, p. 112).*



(hierarquia da informação, composição, relação texto e imagem, entre outros). Portanto, muitos autores acham apropriado avaliar o objeto de estudo pela perspectiva do Design da informação.

Alguns desses artigos propõem estratégias metodológicas e bases conceituais de autores que contribuem para a área do Design da informação. Algumas pesquisas também utilizam conceitos de áreas transversais, mas sob a ótica do Design da informação, como o trabalho de Ricardo Cunha Lima (2019), que utiliza a linguística cognitiva e a retórica visual, especificamente a metáfora, para avaliar infográficos criados pelo designer Nigel Holmes. Esse artigo tem como foco as produções de um determinado profissional, então dá ênfase também ao responsável por essas criações.

---

## **RELAÇÃO DO DI COM PROFISSIONAIS QUE TRABALHARAM NOS PRIMÓRDIOS DO DESIGN NO BRASIL E SUAS PRODUÇÕES**

É recorrente em pesquisas em memória gráfica e história do Design ter como foco os profissionais que trabalharam nos primórdios do Design no país, aqueles primeiros produtores de conteúdo gráfico. De fato, entre as publicações avaliadas, há aquelas que ressaltam profissionais gráficos, suas trajetórias e suas produções, como os artigos de Verissimo e Barreto Campello (2019) e Oliveira e Coutinho (2018), enquanto outras pesquisas destacam mais especificamente as obras realizadas por eles. Apoiados nos conceitos do Design da informação, esses autores relacionam essa linha de estudo à prática profissional executada por esses designers pioneiros. Os pesquisadores percebem como DI as linguagens visuais e simbólicas utilizadas por esses artistas gráficos na forma de transmitir e organizar as informações. Em geral, é relatado como essas imagens são carregadas de simbolismo cultural de uma determinada época, corroborando com o entendimento da linha de DI do PPGDesign da UFPE.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

As diversas pesquisas coletadas nesse levantamento na área da memória gráfica e da história do Design possuem objetivos distintos, mas todas foram realizadas com o amparo do Design da informação. Os resultados das avaliações revelaram alguns aspectos na relação entre esses campos.

As dimensões identificadas nesta amostra, revelam, na nossa compreensão, que o DI *como processo de pensamento* está no núcleo central das demais situações de pesquisa, seja: *como forma de organização dos dados*, contribuindo no processo e nas estratégias utilizadas para a análise e *visualização dos resultados*; nos *estudos de artefatos* dos campos de memória e história, muitas vezes associados ao uso da linguagem gráfica; ainda, nos *estudos dos profissionais* que trabalharam nos primórdios do Design no Brasil e suas respectivas produções.

Embora o universo tenha se restringido a artigos em periódicos, anais de eventos ou publicações selecionadas dos mesmos, de um curto período de tempo, podemos inferir que a relação entre os campos se mostrou profícua, complementar ou mesmo intrínseca. Pode-se, portanto, manifestar a presença de tal articulação, inerente ao campo do DI, como uma promissora base epistemológica, para estudos da memória gráfica e da história do Design brasileiro.

Não obstante, para confirmar tal suposição, precisaríamos ampliar o escopo para teses, dissertações, livros, entre outros documentos, além de atualizar e ampliar o período investigado. De toda maneira, a reflexão apresentada no capítulo, oferece pistas dos tipos de colaborações identificadas, que podem ser úteis aos estudos de memória gráfica e história do Design por meio do campo do Design da Informação.

---

## BIBLIOGRAFIA

ALMEIDA, S. S. T. de; COUTINHO, S. Uma análise de referências e significados associados às representações de animais presentes em rótulos de aguardente de meados do século XX. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1355-1370.

CARDOSO, R. Apresentação. Memória gráfica do agreste. *In: VALADARES, P. (org). Memória gráfica do agreste*. Recife: CEPE, 2018. v. 1.

COUTINHO, S. O Sistema informacional nos rótulos comerciais de cachaça em Pernambuco (1940-1970). *In: BARRETO CAMPHELLO, S.; ARAGÃO, I. (orgs.). Imagens Comerciais de Pernambuco: ensaios sobre os efêmeros da Guaianases*. Recife: Néctar, 2011. v. 1, p. 32-55.

CUNHA LIMA, E. Impressões sobre a Memória Gráfica do Agreste. *In: (org.) VALADARES, P. Memória Gráfica no Agreste*. Recife: CEPE, 2018. v. 1, p. 12-17.

DELGADO, L. de A. N. História oral e narrativa: tempo, memória e identidades. *Conferência de abertura do VI Encontro Nacional de História Oral (ABHO) da PUC-MG*, 2003.

FARIAS, P. L.; BRAGA, M. da C. (org.). *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher, 2018.

FARIAS, P. L. Visualizing data on graphic memory research. *In: Selected Readings of the 8th Information Design International Conference - Information Design: Memories*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 93-114.

FONSECA, L. P.; GOMES, D. D.; CAMPOS, A. P. Conjunto Metodológico para Pesquisa em História do Design a partir de Materiais Impressos. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*. v. 13, n. 2, 2016, p. 143-161.

FONSECA, L. P. Memória Gráfica Brasileira. *CHAPON – Cadernos de design/Centro de Artes da UFPEL*. v. 2, 2021, p. 6-24.

FRASCARA, J. Data, Information, Design, and Traffic Injuries. *In: OVEN. O. P.; POZAR, C. On Information Design*, 2016, p. 53-72.

INFORMATION DESIGN EXCHANGE - idX. Core Competencies. *What information designers know and can do*. International Institute for Information Design – IIID Public Library, 2007. Disponível em: <https://www.iiid.net/idx-information-design-core-competencies/>. Acesso em: 11 dez. 2022.

LIMA, R. C. Metáforas e gráficos pictórico-esquemáticos de Nigel Holmes. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 222-236.

LIMA, R. C.; MIRANDA, E. R.; RANOYA, G.; ANDRADE, R. de C.; MEDEIROS, R. Novas frentes de pesquisa em visualização da informação. *In: RANOYA, G.; COUTINHO, S. G.; MIRANDA, E.R. (orgs.). Fronteiras do design 3: [in]formar novos sentidos*. São Paulo: Blucher, 2022, v. 3, n.III, 1-4, p. 26-49.

MIJKSENAAR, P. *Visual function: an introduction to information Design*. Rotterdam:010 Publishers, 1997.

MIRABEAU, A.; CUNHA LIMA, E.; CUNHA LIMA, G. Visualização de Dados e Memória Gráfica Brasileira: o caso Orlando da Costa Ferreira. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2435-2443.

MOREIRA, L. A.; FONSECA, L. P. Proposta de ficha de coleta de dados para análise de acervos de imagens. *In: Anais do 8º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2018, p. 1208-1224.

MORETTO, P. E.; FARIAS, P. L. Capas de discos de rock brasileiro dos anos 1980: proposta de modelo de análise visual de conjuntos de artefatos gráficos. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1516-1527.

NEVES, A. M. das; FONSECA, L. P. Revistas Capixabas publicadas na década de 1910: análises gráfica e editorial. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1408-1432.

NORA, P. Entre memória e história: a problemática dos lugares. *In: Les lieux de memoire. I La Republique*. Paris, Galimard, p. XVIII-XLII. Tradução Yara Aun Khoury. Editions Galimard. Programa de Pós-Graduados em História: PUC-São Paulo, 1994.

OLIVEIRA, I. S. C. S.; COUTINHO, S. G. Um olhar sobre o modelo analítico de Clive Ashwin aplicado nas ilustrações de Vera Cruz artista gráfico em Pernambuco – fins do século XIX e início do século XX. *In: Anais do 8º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2018, p. 1306-1319.

OLIVEIRA, L. C. M. de; ARAGÃO, I. R. Apontamentos históricos sobre material de divulgação e cartelas dos filmes do Ciclo do Recife: A filha do advogado e Aitaré da praia. *In: Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2132-2145.

PEREIRA, F. M. C.; FARIAS, P. L. Anúncios de oficinas tipográficas paulistanas (1900-1930): Análise comparativa das fontes tipográficas utilizadas. *InfoDesign - Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 18, n. 2, 2021, p. 27-36.

PIAIA, J. S.; FARIAS, P. L. Um olhar sobre vinhetas e ornamentos tipográficos: o Catálogo de 1930 da Tipografia Hennies Irmãos & Cia. *In: Anais do 10º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2021, p. 1313-1328.

RANOYA, G.; COUTINHO, S. G.; MIRANDA, E. R. (2022). *Fronteiras do design 3: [in]formar novos sentidos*. São Paulo: Editora Edgard Blücher, v. 3, n. III, 1-4. Disponível em: <https://openaccess.blucher.com.br/article-list/9786555502183-594/list#undefined>.

SLESS, D. What is information design? *In: Designing information for people*. Sydney: Communications Research Press, 1994, p. 1-16.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE DESIGN DA INFORMAÇÃO (SBDI). Brasil, 2020. Disponível em: <http://www.sbdi.org.br/definicoes>. Acesso em: 12 dez. 2022.

TUFTE, E. R. *The Visual Display of Quantitative Information*. Cheshire: Graphic Press, 2001.

TWYMAN, M. A Schema for the Study of Graphic Language. *In*: KOLERS, P. A.; WROLSTAD, M. E.; BOUMA, H. (eds.). *The Processing of Visible Language*. Nova Iorque & Londres: Plenum Press, 1979, vol. 1, p. 117-150.

TWYMAN, M. Using pictorial language: a discussion of the dimensions of the problem. *In*: DUFFY, T. M.; WALLER, R. (eds.) *Designing Usable Texts*. Academic Press, New York, 1985, p. 245-322.

VERISSIMO, B. P.; CAMPELLO, S. R. B. B. Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do design da informação. *In*: *Anais do 9º CIDI - Congresso Internacional de Design da Informação*. São Paulo: Blucher, 2019, p. 2375-2385.

WALLER, R. Transformational Information Design. *In*: OVEN, O. P.; POZAR, C. *On Information Design*, 2016.

WILDBUR, P.; BURKE, M. *Information Graphics: Innovative Solutions in Contemporary Design*. Thames and Hudson, 1998.







No Brasil, até a década de 1950, os profissionais que trabalhavam com desenhos para a comunicação impressa eram denominados conforme o campo de trabalho e a função que exerciam na indústria, sendo chamados de diretores de arte, *layoutmen*, tipógrafos, capistas, ilustradores, desenhistas publicitários ou artistas gráficos (BRAGA, 2016). Esses, dominavam o desenho, solucionando problemas visuais e de impressão, além de desenvolverem práticas comuns ao que, hoje, é conhecido como Design Gráfico. Não obstante, entre eles, ainda, era comum a atuação em mais de um campo profissional, seguindo carreiras artísticas nas Belas Artes e Artes Gráficas, simultaneamente.

Em 1920, na sua análise sobre Pernambuco, o escritor Souza Barros (2015) comenta que a década foi mais rica de desenhistas do que de pintores, e, mesmo os

que, posteriormente, seguiram carreira mais artística, ainda eram comumente solicitados para produzir o tipo de arte que possibilitasse reprodução em massa, geralmente na imprensa. Com efeito, a preocupação em aprender ou usar o desenho era trivial por parte dos intelectuais da época.

Embora com toda essa variada produção gráfica, é comum encontrar trabalhos cuja autoria não é conhecida. Assim, os estudos de Memória Gráfica,<sup>01</sup> como o nosso, consideram a ausência de identificação dos autores na maioria dos artefatos encontrados nos acervos, o que se apresenta como uma importante lacuna a ser investigada, haja vista os que, muitas vezes, são profissionais relevantes no meio gráfico, porém, atualmente, encontram-se negligenciados ou desconhecidos. Torna-se relevante, portanto, identificar e trazer à tona o trabalho desses profissionais, a fim de contribuir para o debate sobre o início da identidade profissional do designer gráfico.

O presente estudo, por sua vez, insere-se no bojo da abordagem do problema, dedicando seu olhar à investigação dos aspectos da Memória Gráfica, com foco no artista Luís Jardim e nas suas obras produzidas. Ele, que era possuidor de um talento genuíno para as artes, chegou ao Recife na década de 1920 e tornou-se íntimo de importantes intelectuais da época, sendo um dos que utilizou o desenho como profissão por meio da imprensa periódica pernambucana.

Sendo assim, soma-se às pesquisas bem-sucedidas realizadas em Pernambuco, também sobre artistas gráficos, como os trabalhos de Rafael Efrem de Lima (2011), Sebastião Cavalcante (2012), Leopoldina Lócio (2018) e Íkaro Oliveira (2018) sobre Lula Cardoso Ayres, Manoel Bandeira, Heinrich Moser e Vera Cruz, respectivamente.

Para tanto, adotamos caminhos semelhantes ao resgatar a trajetória profissional de Luís Jardim e suas colaborações para a indústria gráfica, por intermédio dos artefatos que criou no começo do século

---

01 O termo Memória Gráfica vem sendo utilizado nos últimos anos em países de língua portuguesa e espanhola na América Latina para definir “(...) uma linha de estudos que busca compreender a importância e o valor de artefatos visuais, em particular impressos efêmeros, na criação de um sentido de identidade local” (FARIAS; BRAGA, 2018, p. 10).

XX, em Pernambuco, com o fito de compreendê-los sob o ponto de vista do Design para introduzir Jardim como um dos pioneiros do Design Gráfico pernambucano. Abordaremos, pois, uma cronologia traçada a partir dos primórdios do seu trabalho, este pouco explorado.

---

## **METODOLOGIA ADOTADA**

Sobre as abordagens adotadas nos estudos de Memória Gráfica envolvendo os autores desconhecidos das obras, Farias e Braga (2018) orientam a identificação da trajetória e a inserção social desse tipo de profissional, bem como a contextualização histórica em que viveram; ao passo que, do ponto de vista do Design da Informação, Almeida e Coutinho (2012) aconselham a análise dos artefatos para compreender seus emissores.

Com isso, a metodologia deste estudo respaldou-se em uma abordagem histórico/analítica a partir de duas fases complementares: *i)* na primeira, foi feita uma revisão bibliográfica para buscar em diversas fontes a biografia de Luís Jardim e suas obras — em geral, escassa do ponto de vista do trabalho como artista gráfico e ilustrador em Pernambuco; *ii)* na segunda, o contexto histórico da época em que viveu no Recife.

Dessa primeira fase, resultou-se na identificação dos acervos a serem visitados. Já da segunda, constatou-se: a) pesquisa de campo exploratória em três acervos da cidade do Recife: *Biblioteca Central Blanche Knopf (FUNDAJ)*, *Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco (BPE)* e *Arquivo Público Estadual Jordão Emerenciano (APEJE)*; b) consultas ao acervo on-line da *Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional*.

Nesse interim, foram realizados registros fotográficos dos artefatos encontrados nos acervos e a catalogação das imagens para futuras averiguações, à medida que a segunda fase assumiu um caráter quantitativo, no que concerne ao número de imagens encontradas, e qualitativo, ao categorizá-las e analisá-las.

As imagens foram organizadas em pastas em um acervo digital, posteriormente foram extraídos dados sobre cada imagem e tabulados a partir de duas categorias: a primeira com informações sobre o impresso, como Categoria, Título, Edição, Data de publicação,

Formato, Local de impressão e Acervo; e a segunda, que se destina ao item em si, à obra do artista, a exemplo: Tipo, Técnica de produção, Cor, Assinatura do artista, Legenda, Tipologia/Tema, Elementos que compõem a imagem. Todos os dados foram transformados em um infográfico e, em seguida, foram feitas análises estatísticas, categorizando e classificando a obra de Jardim, segundo alguns aspectos tipológicos do ponto de vista do Design e da Memória Gráfica. As etapas detalhadas e os métodos abordados foram documentadas em Veríssimo e Campello (2021).

---

## **LUÍS JARDIM: O ARTISTA NO RECIFE DA DÉCADA DE 1920**

Não é fácil recompor o que está perdido no tempo. Por mais viva que seja a memória, nem sempre alcança o verdadeiro sentido de reações a fatos e acontecimentos já mortos. É difícil saber até que ponto o presente não interfere no passado, se a lembrança tenta reconstituí-lo. A minha vida não descontinuou. Alterou-se, apenas, sujeitou-se ao correr do tempo, que transforma e modifica, desfaz mas não refaz (JARDIM, 1976, p. 9).

Luís Inácio de Miranda Jardim nasceu no dia 8 de dezembro de 1901, em Garanhuns, interior de Pernambuco. Desde sua infância, já desenhava e ilustrava letras, cartazes e rótulos de forma recreativa, contudo, somente no Recife iria desenvolver sua arte de forma mais madura e profissional. Aos 15 anos de idade, após o assassinato do seu pai,<sup>02</sup> Jardim se muda para a capital pernambucana em 1917, junto a sua mãe (HÉLIO; BRUSCKY, 1998).

---

02 O pai de Luís Jardim foi morto na chacina conhecida como Hecatombe de Garanhuns, ocorrida naquele ano, na qual cerca de vinte pessoas foram assassinadas em virtude de disputas políticas.

Nessa época, o Recife passava por diversas transformações urbanísticas: a modernização do Porto, a reforma do Bairro do Recife e as melhorias nos serviços de abastecimento de água foram só o ponto de partida com a virada do século XX (BARROS, 2015). Tais avanços mudaram a forma de convivência nos espaços urbanos e, consequentemente, a socialização dos habitantes desse período.

Ao chegar à capital pernambucana, Luís Jardim trabalhou como caixeiro na Casa Gondim, lugar onde conheceu sua futura esposa, Alice, e o professor de inglês, Alfred Gammel, figura importante em sua alfabetização e ascensão. Amante das letras e das artes, logo teve seu talento reconhecido no meio artístico e intelectual da época, garantindo, assim, futuras parcerias profissionais (BARROS, 2015). Jardim era um dos frequentadores do Café Continental, reduto da intelectualidade recifense no período, onde conheceu e manteve laços de amizade com personalidades, como Joaquim Cardozo, José Maria de Albuquerque e Melo e Gilberto Freyre.

Com José Maria de Albuquerque e Melo, apresentou suas primeiras colaborações para a indústria gráfica pernambucana, em 1926, na *Revista do Norte*. Segundo Hélio e Bruscky (1998), Jardim ilustrou quatro páginas do poema *Bahia de Todos os Santos e de Quase Todos os Pecados*, de Gilberto Freyre, as quais, de tão raras, não existem sequer na biblioteca de Freyre. Vale ressaltar que, durante essa pesquisa, não foram identificadas essas ou qualquer outra ilustração de Jardim nas edições da *Revista do Norte* presente nos acervos.

Jardim também colaborou, regularmente, com a imprensa como crítico de arte. Junto a Manuel Lubambo, fundou em 1927 o mensário *Frei Caneca*, contribuindo com diversos textos (NASCIMENTO, 1982), além de para com o jornal *A Província*, a partir de 1929. Sua colaboração, por sua vez, nesse jornal, foi uma das primeiras parcerias do artista com o sociólogo Gilberto Freyre, comandando o jornal durante sua segunda fase, em 1928. Os dois mantinham uma amizade íntima, tendo Freyre convidado Jardim para ilustrar uma de suas célebres obras, o *Guia Prático Histórico e Sentimental da Cidade do Recife*, publicado em 1934.

O artista, ademais, colaborou com Freyre, datilografando os originais do seu livro *Casa Grande & Senzala* (HÉLIO; BRUSCKY, 1998). Foi responsável pela decoração da festa carnavalesca, comemorativa de

conclusão da obra,<sup>03</sup> e participou do I Congresso Afro-Brasileiro, realizado por Freyre em 1934, no Recife, em que Jardim colaborou com diversas de suas pinturas, ao lado de outros artistas.<sup>04</sup>

Segundo Jardim, as ideias de Freyre “coincidiavam com o pernambucanismo” do grupo do qual participava, pois era notório, por meio de depoimentos do próprio artista, que suas influências coincidiam com o regionalismo Freyriano (BARROS, 2015). Em um outro depoimento sobre suas influências, o artista comenta que Osório Borba e José Lins do Rego o influenciaram muito na sua passagem pelo Recife, contudo, a vida sertaneja influenciou muito mais sua arte: “só farei qualquer coisa que exprima a minha terra, a minha zona nordeste, [...] Acho os tipos fabulosos, acho a vegetação ‘sui generis’” (JARDIM, 1985, p. 39-40).

Não à toa, Edson Nery da Fonseca, em relato citado em Hélio e Bruscky (1998, p. 28), comenta que “Os grandes dias de Luís Jardim como artista foram os vividos em Recife”. O artista teve a capital pernambucana como seu grande berço artístico e as vivências que obteve influenciaram toda a sua obra. Embora não tenha passado por nenhum refinamento em cursos de artes, teve sua formação e evolução na prática, deixando um legado para a história do Design Gráfico pernambucano em diversas esferas de atuação, incluindo desenhos, letras capitulares e letreiros, cartazes, vinhetas, desenhos de moda, cenografia e murais, retratos das mais variadas personalidades da época, além de capas e ilustrações de livros, jornais e revistas.

---

## PRIMEIROS TRABALHOS PARA A IMPRENSA PERIÓDICA PERNAMBUCANA

Em meio às reformas no Recife e à proliferação das ideias modernistas, a imprensa teve papel fundamental na divulgação da nova sociedade emergente. Assim, Barros (2015) aponta que foi na imprensa

---

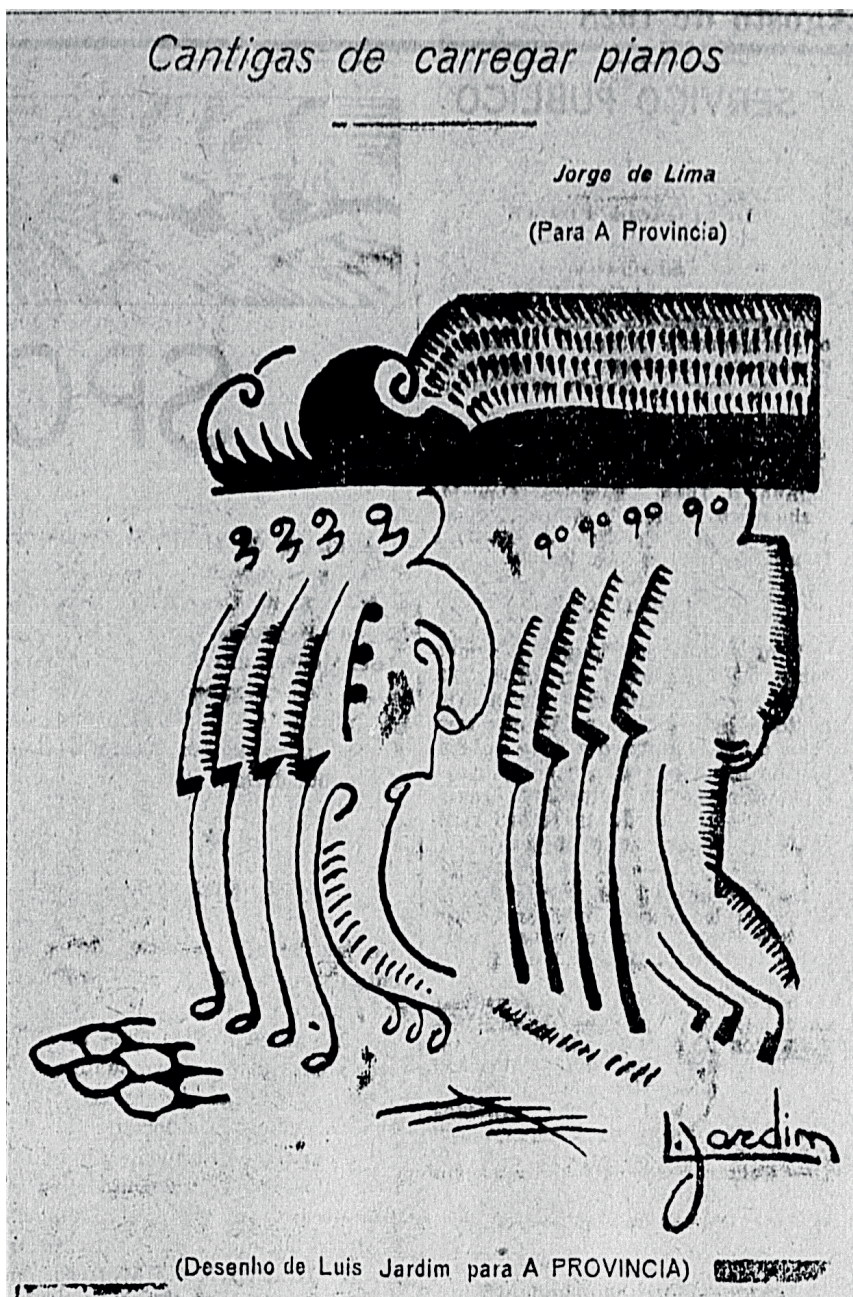
03 *Evocando o Recife do Século XVII: Uma Original Festa Carnavalesca para Comemorar a Conclusão de um Livro de Gilberto Freyre, Jornal Pequeno*, 22 fev. 1933.

04 *1º Congresso Afro-Brasileiro, Jornal do Povo*, 17 out. 1934.

que o mercado comportou os desenhistas e caricaturistas da época, visto que havia um interesse por parte dos grupos de intelectuais em adentrar ao campo das imagens. Posto isso, para Souza Barros (2015, p. 207) é possível que até “Gilberto Freyre tenha usado alguns dos seus desenhos, sob pseudônimo, em *A Província*”.

Nesse contexto, como já mencionado, Jardim participou efetivamente da segunda fase do jornal *A Província*, em 1928: entrou para a equipe do impresso como ilustrador junto a Manoel Bandeira e Joaquim Cardozo. Enfatizamos que nos exemplares encontrados no acervo on-line da Biblioteca Nacional, há a presença de desenhos de Jardim até o ano de 1930, quando se percebe uma adoção maior de imagens fotográficas em detrimento a outras formas de ilustração.

Diante desse enfoque, uma de suas primeiras manifestações na imprensa periódica foi com o desenho “Carregadores de Piano” (Figura 8.1), marcado na memória de Freyre, que cerca de 50 anos depois comentou ser de “tema regional e tradicional, tratado por traço arrojadamente moderno” (FREYRE, 1985, p. 20). Ilustrada por Jardim, a imagem se trata da atividade de carregadores de piano, antigo ofício que se extinguiu ao longo da segunda metade do século XX, na qual homens carregavam o instrumento pesado sobre suas cabeças, enquanto cantavam cantigas de tradição popular.

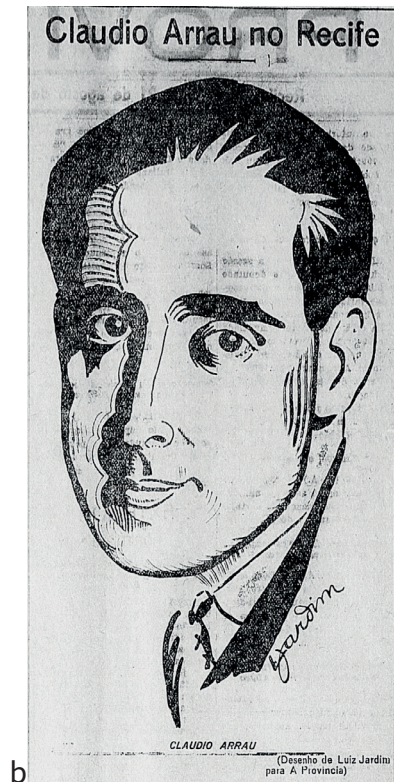


**Figura 8.1:** Primeira ilustração de Luís Jardim para o jornal *A Província* (1928).  
Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

Sobre sua participação em *A Província*, Barros (2015, p. 207) comenta que tanto Jardim como Manoel Bandeira eram “cultores do bico de pena”, fato percebido e atestado em outras obras do artista. Das colaborações de Jardim para esse periódico, pois, destacam-se os primeiros retratos que o artista fez (Figura 8.2), importantes facetas no trabalho que iria desempenhar, futuramente, para a José Olympio Editora.



**Figura 8.2:** Retratos feitos por Luís Jardim de: a) Manoel Bandeira; e b) Claudio Arrau para jornal *A Província* (1928).  
Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

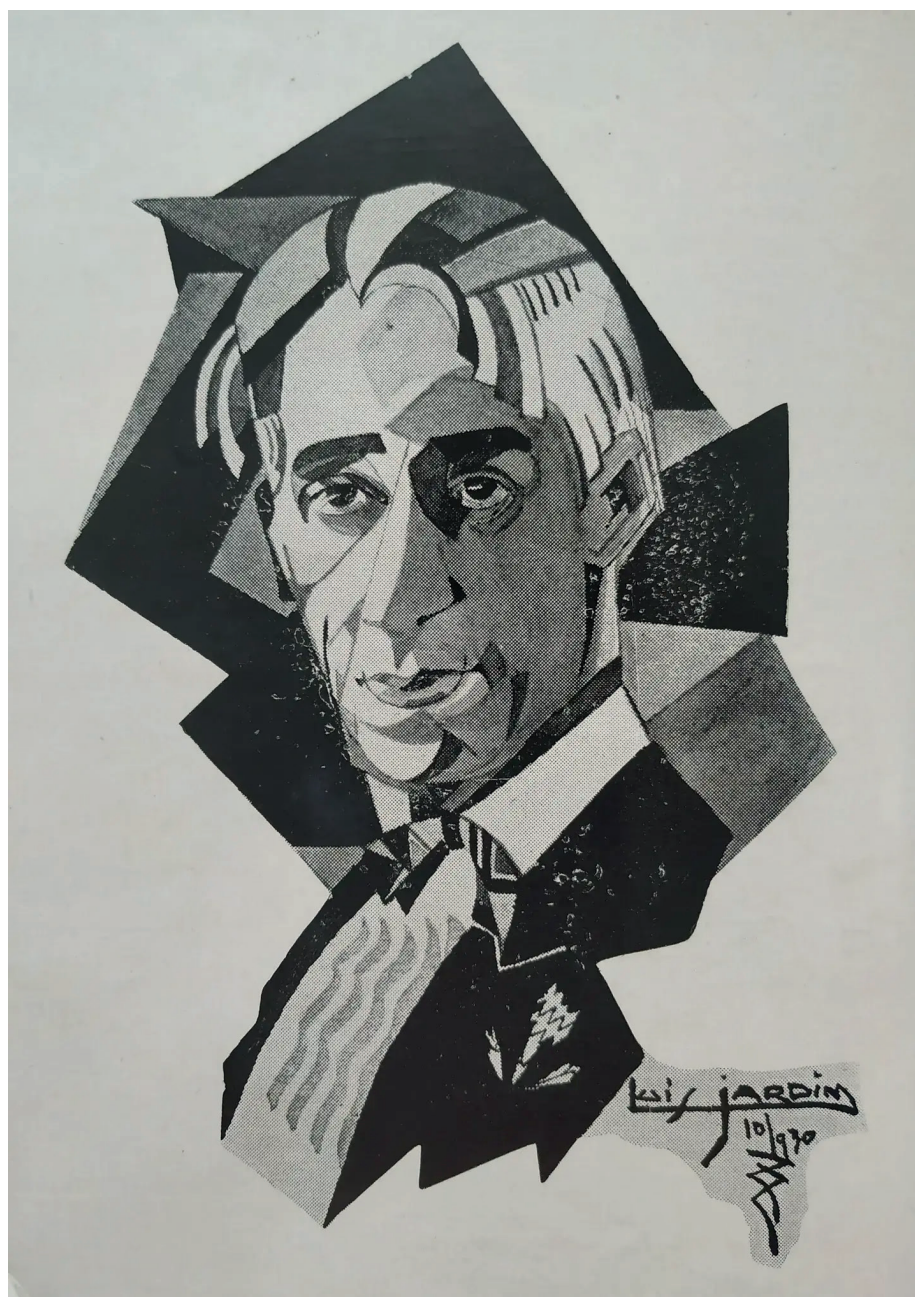


O artista, em seus primeiros trabalhos, já demonstrava familiaridade com as possibilidades das tecnologias gráficas que se apresentavam à época. A obtenção de tons de cinza no retrato de Manoel Bandeira (Figura 8.2a) é um dos indicativos para tal. Esse mesmo retrato está presente em uma edição da *Revista Moderna*, de 1933. Uma vez que *A Província* teve sua última edição em 1933, tendo sido “vendidos o material tipográfico e a maquinaria” (NASCIMENTO, 1966, p. 236), é possível supor que um clichê desse retrato tenha sido adquirido nessa leva.

Considerando-se os dois retratos feitos por Jardim na mesma época, nota-se uma diferença em termos de estilo, atrelando versatilidade à sua obra prematura. O retrato de Claudio Arrau (Figura 8.2b), por exemplo, possui um caráter mais de ilustração, já que Jardim trabalha os detalhes da sombra no rosto e as entradas no cabelo do personagem em um estilo mais cartunesco. Já o retrato de Manoel Bandeira (Figura 8.2a), por outro lado, possui elementos retangulares e linhas retas, formando o rosto e o fundo da imagem que se assemelham ao movimento cubista.

Essa característica cubista é encontrada em outro retrato de Jardim, o busto ilustrado de José Hibernon Wanderley (Figura 8.3), presente na *Revista de Garanhuns*, da qual Hibernon era diretor.

**Figura 8.3:** Retrato de Hibernon Wanderley, diretor da *Revista de Garanhuns*, por Luís Jardim (1930).  
Fonte: Setor de Obras Raras da Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco.



Em 1930, já tendo participado da *Revista do Norte* e *A Província*, o artista é convidado para integrar a equipe do novo magazine ilustrado, *Revista de Garanhuns*, uma “iniciativa arrojada”, como fora noticiada no *Diário de Pernambuco* (NASCIMENTO, 1994, p. 133). A *Revista de Garanhuns* durou apenas três edições, confeccionada em oficinas do próprio José Wanderley. Nota-se que a unidade projetual empregada

nas capas em duas cores feitas por Jardim (Figuras 8.4, 8.5 e 8.6) demonstra uma preocupação com a identidade visual da revista, as quais seguem uma hierarquia de informações padrão em todas elas.



**Figuras 8.4, 8.5 e 8.6:** Capas das 3 edições da *Revista de Garanhuns*, por Luís Jardim (1930 e 1931).  
Fonte: Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco e Biblioteca Blanche Knopf.

Na *Revista de Garanhuns*, Luís Jardim apresentou diversas ilustrações nas páginas internas, além de algumas vinhetas e uma letra capitular, conferindo um total de vinte desenhos. Sobre tal perspectiva, o trabalho é inovador para a época, do ponto de vista artístico e gráfico, com impressão em autotipia e duas cores e composições tipográficas bastante inventivas, como em uma das páginas em que o artista compõe o título do impresso a partir de ornamentos tipográficos (Figura 8.7a). Nessa revista, portanto, Jardim pôde apresentar seu trabalho de forma mais autônoma e experimental: sendo garanhuense e fazendo parte ativamente da produção do impresso, junto a Hibernon Wanderley, o artista produziu livremente desenhos bastante expressivos.

**Figura 8.7a e 8.7b:**

Composição tipográfica e ilustração de Jardim para 1ª e 3ª edição, da *Revista de Garanhuns* (1930 e 1931).

Fonte: Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco e Biblioteca Blanche Knopf.



a



b

Com efeito, para a *Revista de Garanhuns* fez, também, diversos desenhos que envolvem a vida rural — uma de suas características artísticas. Em um dos exemplos aqui apresentados (Figura 8.7b), o artista ilustra a “Pega de boi”, atividade comum na vida sertaneja. A figura do homem montado no cavalo tentando laçar o animal é ilustrada pelo desenho a traço, sintetizando linhas com uma vegetação emoldurando a cena a partir de *entalhes* e hachuras — comumente presente nas xilogravuras —, linguagem que o artista vai se apropriar durante sua obra. Nota-se, nessa ilustração, a perspectiva engehosa que o artista retrata a cena: a ação é mostrada em um enquadramento *plongée* (vista de cima), em que a relação dos personagens e do cenário sugerem movimento.

Por sua vez, os *entalhes*, presentes nessa e em muitas de suas obras do período, são assim chamados pela semelhança formal com os sulcos entalhados na madeira no processo de produção das gravuras xilográficas. Observa-se que Luís Jardim, assim como muitos artistas de seu tempo, teve suas digressões na gravura, uma vez que as técnicas, processos e linguagens as quais foram sendo incorporadas e evoluídas dessa forma eram, muitas vezes, experimentos utilizados por diversos artistas para se expressarem e atenderem às demandas da indústria.

No plano das colaborações, o artista ainda participou da revista carnavalesca *No Passo*, em 9 de fevereiro de 1929, dirigida por Edmundo Celso, para a qual ilustrou a página de rosto (NASCIMENTO, 1982). Já nos anos 1930, trabalhou amplamente para a imprensa, com colaborações para a revista *Momento*, de direção de Aderbal Jurema e Odorico Tavares, em 1933, além de elaborar a capa para a *Revista* em edição dedicada aos estados de Alagoas, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte. Contudo, esses impressos não foram localizados nos acervos visitados durante esta pesquisa, sendo um bom ponto de partida para outras investigações.

Em 1933, Jardim colaborou duas vezes para a *Revista Moderna*. Uma de suas ilustrações presente na edição é um original de um dos painéis da decoração que o artista fez para a festa em comemoração do livro *Casa-Grande & Senzala* (Figura 8.8). Tal imagem, em particular, sugere os rumos que sua produção começaria a ter após suas experiências nos impressos mencionados, já que o artista começaria

**Figura 8.8:** Original de um dos painéis de decoração que Jardim ilustrou para a festa em comemoração à conclusão do livro *Casa-Grande e Senzala*, de Gilberto Freyre, presente na revista *Moderna* (1933).  
Fonte: Acervo de obras raras da Biblioteca Pública do Estado de Pernambuco.

a traçar outros caminhos para além da imprensa periódica, como os murais de decoração. No ano anterior, já havia produzido a decoração de carnaval do seu cassino, o Olinda Casino Club<sup>05</sup> e, em 1935, protagonizou junto a Manoel Bandeira da organização do stand de Pernambuco na Exposição Centenária da Farroupilha, realizada em Porto Alegre, para a qual pintou diversos painéis expositivos (HÉLIO; BRUSCKY, 1998).



05 Olinda Casino Club – Os Bailes de Carnaval, *Jornal Pequeno*, 27 jan. 1932.

Posteriormente, em 1934, o artista colaborou com uma ilustração de nome *O frade*, para o primeiro número do mensário *Acção Pernambucana* (Figura 8.9), a qual, desenhada, para o editorial “Notas de Arte”, recebeu do periódico elogios pela “agilidade do traço”. Aqui, cabe evidenciar que a sintetização do traço, já mencionada anteriormente, dá lugar ao contraste forte do claro-escuro para compor a figura humana, utilizando a representação da janela como “entrada de luz”. Nesse caso, nota-se o uso do branco do papel como contraparte da própria imagem e elemento fundamental da formação do contorno dos desenhos — tipo de linguagem bastante utilizada por Jardim em suas ilustrações para a primeira edição do *Guia Prático Histórico e Sentimental da Cidade do Recife*.

**Figura 8.9:** Ilustração de Jardim para a seção “Notas de Arte” no mensário *Acção Pernambucana* (1934).  
Fonte: Arquivo Público Estadual Jordão Emerenciano.





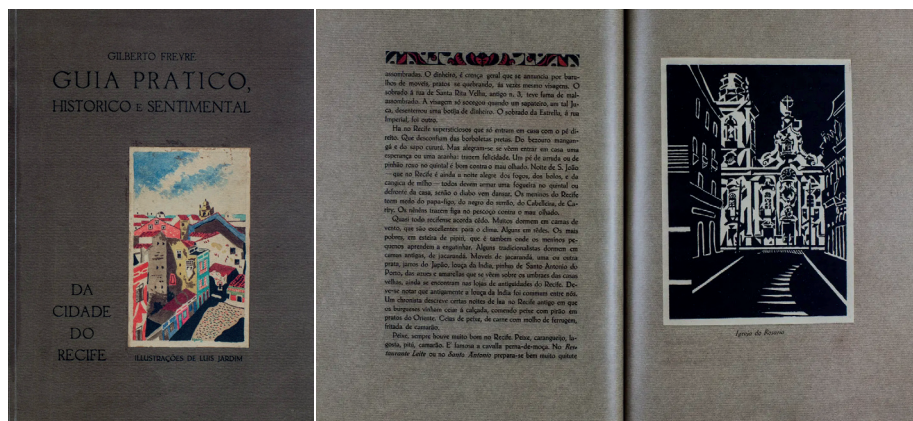
**Figuras 8.10 e 8.11:**

Folha de rosto com aquarela de Luís Jardim, vinhetas no cabeçalho das páginas internas e ilustração presentes no *Guia do Recife*, por Jardim (1934).

Fonte: Digitalização do Fac-similar da primeira edição do Guia, acervo pessoal do autor.

## ASCENSÃO E PROJEÇÃO NACIONAL

Dessa forma, na metade do decênio de 1930, Jardim já havia ido além das participações como ilustrador e artista gráfico na imprensa, com alguns trabalhos de projeção nacional, um deles foi o projeto gráfico do já mencionado *Guia Prático Histórico e Sentimental da Cidade do Recife*, de Gilberto Freyre (Figuras 8.10 e 8.11). Em 1935, ganhou o primeiro lugar do Concurso de Cartazes da Federação Carnavalesca Pernambucana<sup>06</sup> e, em 1937, ilustrou selos e cartazes para a Liga Feminina Pernambucana pro José Américo, em sua campanha política à presidência.<sup>07</sup>



No *Guia*, Jardim apresentou um de seus trabalhos mais interessantes desse período estudado, contendo duas pequenas aquarelas originais na capa, feitas sob medida em cada um dos 105 exemplares que foram elaborados, vinhetas em preto e vermelho no alto de cada página, capitular impressa em cores e diversas ilustrações do artista reproduzidas nas páginas, além de fotografias e mapas. Mais tarde,

06 “Realizou-se ontem o julgamento do concurso de cartazes”, Diário de Pernambuco, 25 jan. 1935.

07 “Liga Feminina Pernambucana Pró-José Américo de Almeida: o brilhante núcleo de propaganda do candidato nacional cria uma biblioteca circulante”, Diário da Manhã, 7 ago. 1937.

essa configuração foi utilizada em outros guias, os quais foram feitos utilizando o do Recife como modelo.

É importante esclarecer que o *Guia* foi reeditado pela Editora José Olympio, notadamente nos anos de 1942, 1961 e 1968, em edições revistas e atualizadas, com algumas novas colaborações de Jardim. Graças a esse trabalho, o artista foi convidado, ainda, para colaborar com as capitulares do *Olinda: 2º Guia Prático, Histórico e Sentimental de Cidade Brasileira*, também de Freyre, em 1939; com ilustrações para o *Guia de Ouro Preto*, escrito por Manuel Bandeira, em 1938; e também no *Aparencia do Rio de Janeiro*, outro guia ilustrado pelo artista, de autoria de Gastão Cruls, publicado pela Editora José Olympio, em 1952 (VERISSIMO; CAMPELLO, 2019).

Em seus últimos anos na capital pernambucana, Jardim foi convidado para colaborar nos dois mais importantes jornais da época, os quais se mantêm em circulação até os dias atuais, o *Diário de Pernambuco*, em 1935 e 1936 e, nesse mesmo ano, para o *Jornal do Commercio*.

Para o *Diário de Pernambuco*, Jardim ilustrou quatro capas: uma para o caderno principal e as restantes para outras seções do impresso, sendo duas delas em formato de página publicitária (Figuras 8.12 e 8.13). Era comum páginas de anúncios nos jornais, os “classificados” que, mais tarde, evoluíram para os anúncios publicitários, os quais representam um importante meio de receita desses impressos.

Entretanto, diferente dos classificados comuns que possuíam anúncios blocados em toda a extremidade da página, o que Jardim apresenta para o *Diário de Pernambuco* é uma página com um forte apelo visual, customizado a partir da temática a que ela se destina, concentrando os anúncios organizados em blocos ilustrados com fios e desenhos.

**Figuras 8.12 e 8.13:**

Capa para 3º e 2º caderno do *Diário de Pernambuco* ilustradas por Luís Jardim (1935).  
 Fonte: Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional.

**Figuras 8.14, 8.15, 8.16 e 8.17:** Figurinos de carnaval ilustrados por Jardim para *Suplemento Carnavalesco do Jornal do Commercio* (1936).

Fonte: Arquivo Público Estadual Jordão Emerenciano.



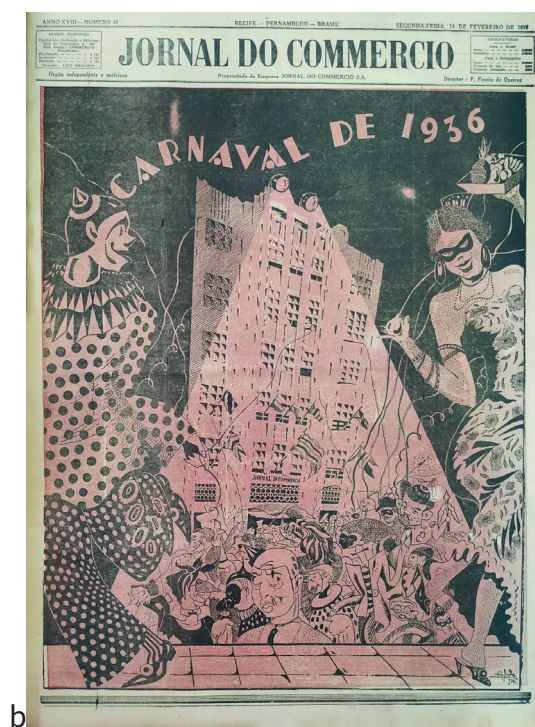
Interessante notar que sua participação para o *Jornal do Commercio* é mais extensa e, de certa forma, curiosa. A figura de Jardim, à época, já era bastante ligada ao carnaval devido as suas inúmeras decorações de festas, participações na imprensa e concurso de cartazes, como fora exposto. Sendo assim, é de se supor que, quando o *Jornal do Commercio* incluiu aos domingos e quintas-feiras o *Suplemento Carnavalesco*, em comemoração ao carnaval de 1936, o nome do artista teria sido levado em predileção para abrilhantar o impresso. Dessa forma, com o título de *Sugestões para fantasias*, na primeira página de cada edição do suplemento, havia um desenho de figurino impresso em cores de autoria de Luís Jardim (Figuras 8.14 a 8.17).



Evidentemente, o conjunto de desenhos do artista para esse suplemento demonstra seu talento para ilustrar os mais diversos detalhes do vestuário. Fazendo uso de pontilhismo, linhas tracejadas e detalhes de sombra e luz, os figurinos possuem forma, texturas e transparência, ao passo que as modelos apresentam roupas com caimento, movimento e detalhes impressionantes trazendo, inclusive, vestígios de fantasias do carnaval da época, fonte para história da indumentária em Pernambuco.

Em 23 de fevereiro de 1936, no domingo de carnaval, era publicado o último suplemento com capa no caderno principal, também dedicado à festa. A ilustração de Pierrot e Colombina, impressa em duas cores, verde e preto (Figura 8.18a), era assinada por Luís Jardim, que ganhou, no dia seguinte, uma edição extraordinária de 12 páginas, com a mesma capa, mas desta vez impressa nas cores rosa e preto (Figura 8.18b).

**Figura 8.18a e 8.18b:** Capas comemorativas do Carnaval de 1936 para o *Jornal do Commercio* por Luís Jardim (1936).  
Fonte: Arquivo Público Estadual Jordão Emerenciano.



Nas capas em foco, no letreiramento do topo da página, Jardim rompe com a linearidade da composição tipográfica para dinamizar o título *Carnaval de 1936*, utilizando-se de fonte bastante comum nos impressos do período. Os caracteres com alto contraste de espessura,

**Figura 8.19a e 8.19b:** Capas comemorativas do aniversário do *Jornal do Commercio*, retratando uma rotativa, e Dia do Trabalho, por Luís Jardim (1936).  
Fonte: Arquivo Público Estadual Jordão Emerenciano.

sem serifas, seguindo o rigor geométrico do *art déco*, possuem como traço marcante o uso de um círculo para a trave do “A”. Nessa perspectiva, a frequência com que a fonte tipográfica é encontrada em vários impressos da mesma época sugere uma certa predileção local por este Design.

Chama à atenção nessa primeira edição da capa o uso das cores na impressão. O verde em formato triangular utilizado como recurso criativo para o foco de luz que ilumina a festa na rua. A edição extra dessa mesma capa, com o uso da cor rosa ao invés da verde (Figura 8.18b), perdeu esse detalhe ao aplicar a cor sem a reserva em forma triangular, colorindo o que na primeira estava em branco, e não somente o fecho de luz.

Esse recurso de impressão em duas cores também foi utilizado em mais duas capas de Jardim para o *Jornal do Commercio*: na edição de aniversário de 17 anos do impresso (Figura 8.19a) e outra em comemoração ao Dia do Trabalho (Figura 8.19b).



A primeira capa dá destaque ao prédio sede do jornal e ilustra a máquina de impressão rotativa, além de uma alegoria de passagem do tempo representada pelas cópias do jornal em movimento impressos em preto com detalhes minúsculos em verde nas datas e logotipos do jornal. Já a segunda traz diversas referências ao partido nazista alemão: a suástica, as cores preto e vermelho e a tipografia gótica no topo, desenhada por Jardim, com a inscrição em alemão *Tag der Arbeit Brasilien* (Dia do Trabalho Brasil).

Ainda em 1936, a convite de Rodrigo de Melo Franco e da Sociedade Felipe de Oliveira, Jardim monta uma exposição de aquarelas no Rio de Janeiro, na Galeria Leandro Martins, com cerca de 40 aquarelas, todas evocando aspectos do Recife e Bahia. O sucesso dessa exposição foi um dos impulsos que fez o artista se mudar para o Rio de Janeiro com sua esposa Alice, onde morou até o restante de sua vida em 1987, quando faleceu aos 86 anos.

É importante mencionar que no Rio de Janeiro, onde passou a maior parte de sua vida, Luís Jardim transformou totalmente sua trajetória artística, indo de crítico de arte para escritor e ilustrador de livros premiados, evoluindo seu trabalho como artista gráfico na imprensa para o meio editorial, principalmente na Editora José Olympio, na qual produziu mais de 300 layouts de capas entre os anos de 1939 e 1962.<sup>08</sup>

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas das diferenças que Farias e Braga (2018) fazem entre Memória Gráfica e História do Design Gráfico é que, em geral, esta segunda elege seus objetos de estudo a partir do que considera ser Design Gráfico, entretanto, como aponta Cardoso (2005), não há um consenso, atualmente, sobre o que seja Design. Como se observou, os autores identificam que a seleção dos artefatos gráficos, a concepção do que é projeto e os designers responsáveis por tais

---

08 A atividade de Luís Jardim na Editora José Olympio foi documentada na tese de doutorado *Padrões e variações: artes gráficas na Livraria José Olympio Editora, 1932-1962* de Carla Fernanda Fontana, 2021.

artefatos, são os fatores determinantes na escrita da História do Design Gráfico. No entanto, é importante considerar que essa história ainda está sendo contada e que o campo de pesquisa em Design no Brasil é relativamente recente, se comparado a outras ciências mais consolidadas, por isso muito ainda deve ser questionado e elaborado do ponto de vista teórico e conceitual da profissão.

Por outro lado, apesar de nunca ter sido chamado de designer, a produção que Jardim desenvolveu nos últimos anos em que morou no Recife possui características comuns ao Design Gráfico tal qual se conhece atualmente, como noções de projeto, hierarquia de informações e seus conhecimentos acerca das linguagens artísticas e tecnologias gráficas da época.

O termo “designer” para denominar um artista da época de Luís Jardim soaria confuso para ele, como bem explica Cardoso (2005), uma vez que este termo é consideravelmente recente na história do Design brasileiro; contudo, vale considerar, também, que o autor explica os percalços linguísticos que o termo sofreu ao longo dos anos. Compreendemos que o conceito profissional de Design, hodiernamente, está bastante atrelado à modernidade industrial capitalista, todavia, as práticas projetuais anteriores à implementação do ensino formal de Design como campo acadêmico não podem ser ignoradas como meros “experimentos artísticos”.

Nessa perspectiva, de acordo com a classificação elaborada por Guilherme Cunha Lima (2012), em *Pioneers of Brazilian Design*, Luís Jardim poderia ser considerado como um dos pioneiros dos designers brasileiros. A classificação do autor define que os designers brasileiros podem ser divididos em quatro períodos distintos e consecutivos: Precursores, correspondente ao período da colônia e império até o início da República; os Pioneiros, com início na Semana de Arte Moderna (1922) até a formação da primeira turma da Escola Superior de Desenho Industrial (ESDI) (1962); os Contemporâneos, que vão até o final do século XX; e, por último, os Digitais, que têm início nos anos 2000, vigente até os atuais em 2023 (CUNHA LIMA, 2012).

No que tange ao estudo em foco, para além de classificações, não há dúvidas que Luís Jardim foi um artista de veras versátil e competente, dada sua produção artística corroborar esta afirmação ao abranger uma diversidade imensurável de trabalhos que vão das

artes plásticas à literatura, passando por projetos de decoração, ilustrações e artes gráficas. A partir disso, talvez, o seu legado seja tão difícil de mensurar, pois se focarmos em sua produção literária deparamo-nos com suas ilustrações; ao apontarmos o olhar sobre suas pinturas e murais, somos levados às artes gráficas.

Evidentemente, o artista criou em seus trabalhos uma arte carregada de referências locais, não somente deixando seu legado na história do Design, mas também ajudando a construir uma linguagem gráfica própria, como pode ser atestado pelo acervo de suas obras.<sup>99</sup> O recorte de sua produção aqui exposto possui características fundamentais do Design da Informação, seja pela capacidade de organizar e transmitir informações por meio de suas criações visuais, seja pela forma como a estruturação da informação é feita em capas de jornais e revistas ou folhas de propaganda.

Assim, estudar a história por trás de decisões criativas e ferramentas tão comuns aos olhos dos designers atuais, na era de computadores, softwares digitais e inteligências artificiais, podem inspirar a novos caminhos que o Design poderia seguir em seu campo profissional. Tais decisões criativas podem, portanto, ser ilustradas por meio do design analógico de Luís Jardim, além de suas habilidades criativas para lidar com os elementos visuais e limitações tecnológicas que se apresentavam a sua época, revelando uma faceta artística até então pouco discutida.

Destarte, se deixássemos um pouco de lado discussões acerca do cânone do Design e olhássemos nossa história do ponto de vista da cultura/material que profissionais como Luís Jardim e tantos outros deixaram, poderíamos contribuir demasiadamente para a compreensão e elaboração de nossas identidades coletivas, quer regionais, quer nacionais. Além de estabelecermos os marcos e os pioneiros de um campo profissional ainda em processo de formação e evolução.

.....

09 Para as demais imagens coletadas nesta pesquisa, acesse o acervo on-line [www.luisjardim.com.br](http://www.luisjardim.com.br).



---

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S.; COUTINHO, S. Design da Informação a serviço da memória gráfica. *In: Anais do 10º P&D 2012*. São Luís, 2012.
- BARROS, S. *A Década 20 em Pernambuco: (uma interpretação)*. Recife: CEPE, 2015.
- BRAGA, M. *ABDI e APDINS-RJ*. São Paulo: Blucher, 2016.
- CARDOSO, R. (org.). *O Design Brasileiro antes do Design: Aspectos da História Gráfica, 1870-1960*. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CAVALCANTE, S. A. *O design de Manoel Bandeira: aspectos da memória gráfica de Pernambuco*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.
- CUNHA LIMA, G. *Pioneers of Brazilian Design*. *In: FARIAS, P. L.; CALVERA, A.; BRAGA, M. da Costa. Design frontiers: territories, concepts, technologies*. São Paulo: Blucher, 2012.
- FARIAS, P.; BRAGA, M. da C. *Dez ensaios sobre memória gráfica*. São Paulo: Blucher, 2018.
- FONTANA, C. F. *Padrões e variações: artes gráficas na Livraria José Olympio Editora, 1932-1962*. 2021. Tese (Doutorado em Design) – USP, São Paulo, 2021.
- FREYRE, G. Luís Jardim, puro autodidata?. *In: FONSECA, E. N. (org.). Imagem e texto: homenagem ao pintor e escritor Luís Jardim*. Recife: Editora Massangana, 1985. p. 11-24.
- HÉLIO, M.; BRUSCKY, P. *Vida, arte, palavra, perfis de Luís Jardim*. Recife: Fundarpe, 1998.
- JARDIM, L. *O Meu Pequeno Mundo: algumas lembranças de mim mesmo*. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio Editora, 1976.
- JARDIM, L. Entrevista com Luís Jardim – Joselice Jucá. *In: FONSECA, E. N. (org.). Imagem e texto: homenagem ao pintor e escritor Luís Jardim*. Recife: Editora Massangana, 1985.

LIMA, R. L. E. *Estética moderna do Design pernambucano: Lula Cardoso Ayres*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2011.

LÓCIO, L. M. *Heirinch Moser: memória gráfica através das capas da Revista de Pernambuco*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

NASCIMENTO, L. do. *História da Imprensa de Pernambuco (1821-1954)* Vol II Diários do Recife – 1829/1900. Recife: Imprensa Universitária, 1966.

NASCIMENTO, L. do. *História da Imprensa de Pernambuco (1821-1954)* Vol VIII Periódicos do Recife – 1916/1930. Recife: Imprensa Universitária, 1982.

NASCIMENTO, L. do. *História da Imprensa de Pernambuco (1821-1954)* Vol XII Municípios das Letras E a J. Recife: Imprensa Universitária, 1994.

OLIVEIRA, I. S. C. S. *Vera Cruz um artista gráfico ilustrador e litógrafo em Pernambuco: fins do século XIX e início do século XX*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Design – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

VERISSIMO, B. P.; CAMPELLO, S. B. O design de Luís Jardim: pesquisa, catalogação e difusão da memória gráfica pernambucana. *In: Anais do 10º CIDI*. São Paulo: Blucher, 2021.

VERISSIMO, B. P.; CAMPELLO, S. R. B. B. Memória Gráfica de Pernambuco: Luís Jardim sob a ótica do Design da Informação. *In: Anais do 9º CIDI*. Belo Horizonte: Blucher, 2019.





---

## INTRODUÇÃO

Transmitir informações com sentido e valor aos leitores está entre os objetivos comuns tanto ao Jornalismo quanto ao Design da Informação. Porém, mesmo tendo esse ponto de intersecção, as duas áreas traçam caminhos diferentes para converter dados em notícias, infográficos, reportagens ou mapas, por exemplo. Este capítulo traz um apanhado de métodos de projeto em Design da Informação e de rotinas produtivas em Jornalismo, enfatizando as vias percorridas por jornalistas e designers para chegarem a uma informação, levantando discussões acerca de semelhanças e sugerindo o planejamento das informações, o conhecimento

do público e a avaliação da audiência como contribuições da área do Design para o Jornalismo.

De acordo com Coelho Netto, as informações “existem para eliminar dúvidas e reduzir a incerteza em que se encontra o indivíduo” (COELHO NETTO, 1980, p. 120). Assim, para o autor, quanto mais dúvidas forem eliminadas melhor será a mensagem. Já Redish (2000) afirma que as informações devem ser produzidas para serem lidas com facilidade, o que envolve o processamento de dados para atingir os objetivos de comunicação. Enquanto Pettersson (2002) pontua que as mensagens devem ser cuidadosamente desenvolvidas e transmitidas pelos emissores para que sejam corretamente interpretadas e compreendidas pelos receptores.

Do ponto de vista do Jornalismo, segundo Barnhurst (1998), as informações, e não os veículos de comunicação, são os elementos estratégicos das empresas de mídia. Jornalistas lidam diariamente com o desafio de representar a realidade em formatos e gêneros jornalísticos, tendo atenção ao interesse público e ao perfil dos leitores, além de respeitar as características temporais e normativas dos conteúdos produzidos como a verdade, a honestidade e a contemporaneidade. “Inerente ao conceito de notícia para os jornalistas está um senso de imediatismo, atualidade e velocidade” (DEUZE; WITSCHGE, 2016, p. 45), que faz com que as informações sejam comprovadas de forma objetiva e realista, sendo configuradas a partir dos acontecimentos (SODRÉ, 2009).

Os designers da informação transformam dados em informação para as pessoas tanto em sistemas de comunicação analógicos quanto digitais, reconhecendo a forma como uma maneira de estruturar a realidade e posicionando o designer como ator político neste contexto (BONSIEPE, 2011; SOUZA et al., 2016). Para Pettersson (2014), uma informação bem projetada satisfaz premissas estéticas, econômicas, ergonômicas e de assunto, compreendendo análise, planejamento e apresentação, independente do meio selecionado. Os artefatos oriundos de projetos em Design da Informação apresentam resultados que se manifestam na forma de tipografia, layout e na relação entre as palavras e as imagens, visando a melhor compreensão por parte do público.

Assim, o Jornalismo e o Design da Informação têm entendimentos específicos do que vem a ser a informação e trilham caminhos próprios de cada área para o processo de transformação de acontecimentos da sociedade em conteúdos para os seus públicos. O que se verá a seguir é um apanhado teórico e metodológico sobre as rotinas produtivas e os métodos de projeto com discussões sobre como essas duas áreas se utilizam de ferramentas e técnicas para executar suas atividades.

---

## O CONTEXTO E AS ROTINAS PRODUTIVAS EM JORNALISMO

Os acontecimentos são imprevisíveis e precisam ser noticiados. De maneira geral, o fazer jornalístico é “o resultado de um processo, definido como a percepção, seleção e a transformação de uma matéria-prima (os acontecimentos) num produto (as notícias)” (TRAQUINA, 1999, p. 169). Para lidar com as incertezas do que se passa na sociedade em relação ao tempo e ao espaço, as corporações de mídia criaram as rotinas produtivas. Os caminhos percorridos pelos jornalistas para fazerem um acontecimento tornar-se notícia publicada em um veículo de comunicação tornaram-se similares em redações do mundo todo e dominaram as práticas jornalísticas durante o século XX.

Porém, para Charron et al. (2014) os jornalistas relutam em expor seus protocolos, rotinas e procedimentos, tomando sempre o cuidado de entregarem seu trabalho acabado sem demonstrar os bastidores, o que dificulta os estudos e pesquisas sobre as rotinas produtivas. A socióloga norte-americana Gaye Tuchman (1973) foi a pioneira nos estudos da microsociologia das redações jornalísticas e uma das principais autoras da corrente teórica denominada de *newsmaking*. Essa abordagem foi predominante nos estudos em Jornalismo da década de 1970 até por volta dos anos de 2010.

Para Tuchman (1973), a organização do trabalho dos jornalistas possui forte ligação com o modelo de produção fordista, vigente no mundo de 1945 a 1973, aproximadamente, mas que ainda é comum no fazer das redações contemporâneas. Na chamada fase industrial

do Jornalismo (aproximadamente dos anos de 1800 a 2000), as informações que circulavam na mídia eram emitidas por um pequeno grupo de empresas que procediam de maneira uniforme. Segundo Anderson et al. (2013), repórteres e editores colhiam os fatos, transformavam em notícia, registravam em papel e distribuíam para o público.

Atualmente, o Jornalismo vive um período de transformações impulsionado pelas mudanças nos modos de produção da sociedade capitalista e pela nova configuração do ecossistema midiático. O modelo de acumulação flexível, denominado de pós-fordismo, iniciado na década de 1970, demanda da sociedade uma reorganização das práticas mercadológicas e dos modos de fazer das indústrias, focada no aumento da velocidade das trocas de informação e na sociedade em redes (HARVEY, 2008). “A lógica do funcionamento em redes, cujo símbolo é a Internet, tornou-se aplicável a todos os tipos de atividades, a todos os contextos e a todos os locais que pudessem ser conectados eletronicamente” (CASTELLS, 2002, p. 89).

As alterações nas tecnologias comunicacionais ocorridas a partir de 1980 e a comunicação pela internet provocaram mudanças que impactaram diretamente no dia a dia das instituições jornalísticas. De acordo com Jenkins (2006), na sociedade em redes as novas e velhas mídias convivem lado a lado, bem como os conglomerados de mídia e a imprensa alternativa se cruzam, como também os produtores e os consumidores de informação interagem entre si.

No passado, um emissor (o veículo de comunicação) lançava uma mensagem para uma série de leitores (os receptores). Atualmente, tanto os veículos quanto os leitores emitem e recebem mensagens, interagindo com fluência em vários meios. Assim, a ideia tradicional de “órgão de comunicação social” que materializa suas mensagens em um meio (papel ou rádio, por exemplo) fragmentou-se em diversas mensagens, em inúmeras redes com características e personalidades diferenciadas que são consumidas também de maneiras distintas.

Nesse contexto, o Jornalismo contemporâneo, que está em uma fase denominada de pós-industrial, conta com os meios tradicionais de comunicação (jornais e revistas impressos, canais de televisão, emissoras de rádio), mas também é composto por sites e redes



sociais (DEUZE; WITSCHGE, 2015). Tudo isso podendo ser acessado por dispositivos móveis de comunicação, como os aparelhos de celular. Já a produção jornalística é multilinguagem e multiplataforma, podendo a mesma equipe de profissionais produzir conteúdos compostos por textos, fotografias, vídeos e esquemas gráficos, que, partindo de um mesmo acontecimento, têm de ser moldados para diferentes suportes com naturezas comunicacionais distintas.

Seguindo os passos de Tuchman, Traquina e Wolf conduziram estudos sobre as rotinas produtivas, tentando desvendar a “capacidade secreta do jornalista que o diferencia das outras pessoas” (TUCHMAN, 1973, p. 85). As definições de rotina produtiva trazem em comum as ideias de transformar acontecimentos em notícias, as limitações de tempo para a produção, a divulgação das informações e a objetividade nas narrativas (TRAQUINA, 1999; TUCHMAN, 1973; WOLF, 1999). Embora Wolf (1999) afirme que cada veículo estabelece suas rotinas de acordo com os seus critérios, Jerónimo (2013) enfatiza que, de maneira geral, as rotinas de construção das notícias vão desde o primeiro contato do jornalista com o assunto, passando por diversos processos decisórios que envolvem as hierarquias das redações até a produção e veiculação da informação. As denominações das etapas das rotinas produtivas variam de autor para autor, entretanto as atividades desenvolvidas em cada etapa são similares e representam um modo de fazer consolidado nas instituições jornalísticas.

Alsina (2009) afirma que a produção jornalística divide-se em três grandes etapas: a) Pré-textual: na qual o assunto a ser tratado é definido; b) Textual: quando acontece a produção do texto; e c) Supratextual: com as definições de hierarquia no contexto de tempo e espaço da publicação. Para Wolf (1990), as fases da rotina produtiva são: coleta, seleção e apresentação. Na fase de coleta os jornalistas selecionam os assuntos e entram em contato com as fontes de informação como: instituições, órgãos oficiais, cidadãos ou outros jornalistas. Na seleção, os profissionais transformam os dados coletados em texto, submetem à avaliação de editores e coordenadores e definem o lugar da informação na publicação final. Já a apresentação trata da forma como o material será disponibilizado para o público, passando por processos de padronização conforme as normas

editoriais da publicação em relação aos textos e às imagens, tanto para mídia física quanto digital.

Segundo Bahia (2009), as etapas da rotina produtiva são: apuração, redação e finalização. Para o autor, após as definições do que se tornará notícia conforme os critérios editoriais do veículo de comunicação, o jornalista inicia sua pesquisa na busca de fontes de informação, fazendo um levantamento de circunstâncias, analisando e investigando a situação. A seleção, organização e escrita da informação jornalística fazem parte da etapa de redação. Já na etapa de finalização existe um diálogo com os diagramadores para a finalização do processo com a preparação para a publicação.

Em um contexto mais contemporâneo, Westlund e Ekström (2020) elencaram monitoramento, seleção, escrita, distribuição e audiência como etapas das rotinas produtivas. Para os autores, o monitoramento do que acontece na sociedade em busca de fatos relevantes para o veículo de comunicação é a primeira etapa da produção das informações e pode ser feito pelos próprios jornalistas. Já a seleção, consiste na filtragem dos assuntos de acordo com os critérios da publicação. Na etapa de escrita acontece a redação sobre o acontecimento e também a edição por parte dos superiores hierárquicos. Em seguida, o texto é distribuído entre os veículos da corporação ou entre as mídias da publicação para chegar até o público. Por fim, são avaliados os índices de audiência do conteúdo publicado.

Com tudo isso, sendo o Jornalismo “uma prática social sujeita à inovação e renovação de seus processos de produção de conteúdos, formatos e linguagem de apresentação, edição, circulação, recirculação, recepção e consumo” (CUNHA, 2017, p. 17), as rotinas produtivas podem e devem ser repensadas. As reconfigurações no Jornalismo também passam, segundo Salaverría et al. (2010), por mudanças no perfil profissional dos jornalistas e na reorganização das funções dentro da redação.

---

## OS MÉTODOS DE PROJETO EM DESIGN DA INFORMAÇÃO

As pessoas têm necessidades informacionais no dia a dia que precisam ser supridas. Para descobrir qual o melhor caminho para um local, na leitura de uma bula de remédio, no entendimento de um processo ou para a montagem de um móvel, são necessárias informações que auxiliem no entendimento e na execução das tarefas. Para isso, existem os sistemas informacionais elaborados segundo os pressupostos e métodos do Design da Informação que traçam caminhos para chegar ao objetivo comunicacional e são denominados de métodos de projeto.

Segundo Frascara (2004), o design tem como principal atividade a resolução de problemas fazendo uso de fatores quantificáveis ou não, que se estruturam por meio do pensamento projetual. Já o Design da Informação é definido por Herrera (2013) como:

A arte de organizar, selecionar, otimizar e transformar dados complexos em informação mais fácil, útil e efetiva com a intenção de satisfazer as necessidades e objetivos do usuário de acordo com um contexto (HERRERA, 2013, p. 6. Tradução livre).<sup>01</sup>

De acordo com Pettersson (2014), o Design da Informação abrange a análise, o planejamento, a apresentação e a compreensão das mensagens. Para isso, designers se utilizam de sua criatividade, que é resultado de uma inteligência objetiva e flexível, para observar os problemas comunicacionais e informacionais de variados pontos de vista, bem como compreender as características das pessoas e as possibilidades de interação com os sistemas informacionais.

O pensamento projetual é característico dos seres humanos. Realizar projetos é complexo, mas não é algo misterioso. Para os

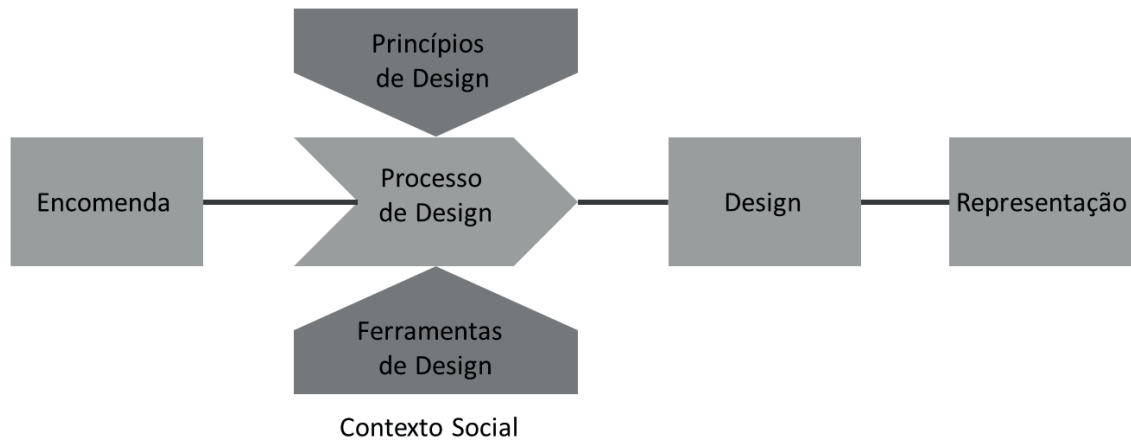
---

01 “Information Design is the art of organizing, selecting, optimizing and transforming complex data into easier, useful, and effective information with the intention to satisfy user needs and objectives according to a context” (Herrera, 2013, p. 6).

designers, seus projetos resultam de ideias inovadoras que têm um repertório de base (CROSS, 2011). Longe de garantir boas soluções para os problemas, as metodologias em Design têm as funções de identificar, caracterizar, relacionar e hierarquizar as fases do processo.

Segundo Duberlly (2008), todo processo tem uma entrada e uma saída e no meio delas existe uma transformação. De forma bem geral, em Design, as entradas são os problemas a resolver, que precisam inicialmente ser bem identificados e definidos. A transformação começa a acontecer com uma coleta de dados, uma catalogação e continua com a geração de ideias por intermédio de ferramentas, como o *brainstorm*. Em seguida é pensada a forma gráfica, são feitas as avaliações junto ao público e os ajustes necessários. O processo é finalizado e sua saída é feita com a entrega da solução para o público. Entretanto, existem metodologias específicas para artefatos informacionais que, segundo Freitas et al. (2015), destinam-se a projetar com o objetivo de facilitar a aquisição da informação em contextos e suportes específicos para cada caso. Aqui serão abordados e discutidos três métodos de projeto em Design da Informação: Pettersson (2012), Frascara (2004) e Redish (2000).

Os métodos de design incluem atividades, aspectos cognitivos e etapas práticas, abrangendo o desenvolvimento de um conceito ou ideia para a geração de um produto final (PETTERSSON, 2012). A figura a seguir demonstra o esquema de processo de design, segundo o autor.

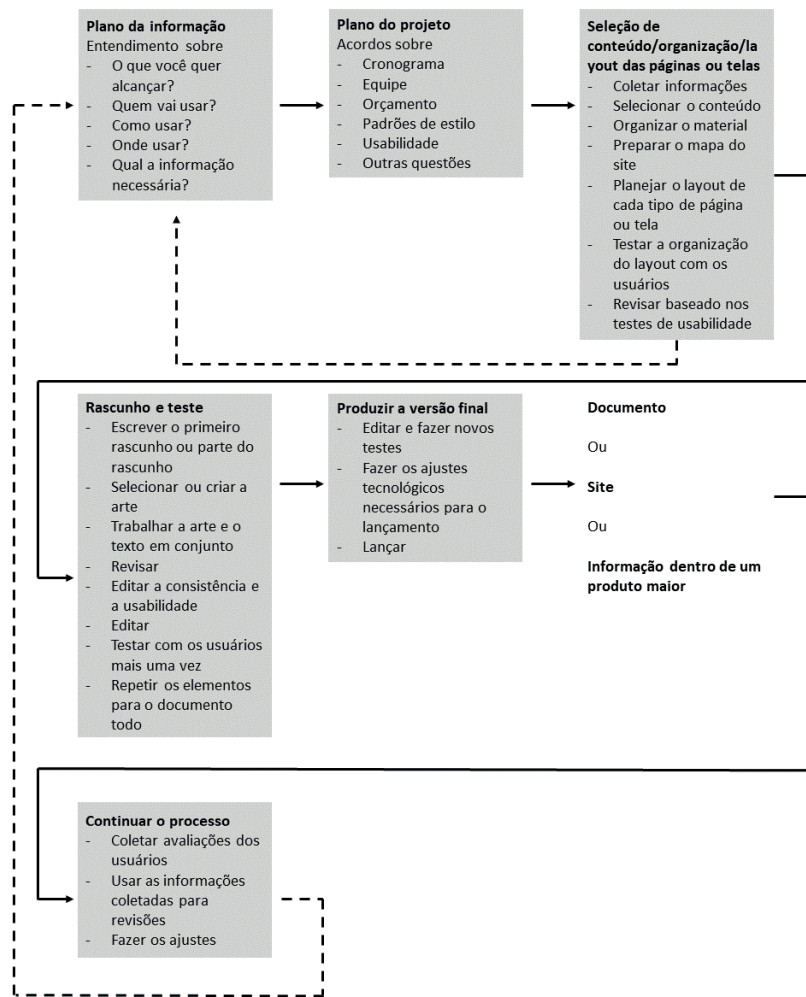


**Figura 9.1:** Modelo de processo de Design da Informação.

Fonte: Adaptado de Pettersson, R. (2012). *Information Design - It Depends*. IIID Public Library. <http://www.iiid.net/rune-pettersson-it-depends/>, p. 14.

Para Pettersson (2012), o processo de design que se organiza em seis etapas, é iniciado com a definição do problema, em seguida vem a definição da estrutura. A terceira etapa é a definição da clareza que, na sequência, traz a definição da simplicidade. O quinto passo é a definição da ênfase e por último a definição da unidade. Na Figura 9.1, o autor demonstra que o processo de design é influenciado pelos princípios de design e executado pelas ferramentas de design dentro do contexto social no qual se inserem os clientes e o público.

O método desenvolvido por Redish (2000) é composto de cinco etapas em processo contínuo de retroalimentação e, segundo a autora, pode ser utilizado para projetar informações em qualquer mídia, porém sempre se atentando ao planejamento, à integração das etapas do projeto e à avaliação dos resultados. A Figura 9.2 traz o esquema desenvolvido pela autora, no qual a primeira etapa é o plano da informação. Na sequência é feito o plano do projeto, sucedido pela seleção de conteúdos, organização e layout das páginas ou telas. A quarta etapa compreende o rascunho e teste, que antecedem a etapa de produção da versão final do documento, site ou informação dentro de um produto maior. A finalização do processo é a coleta da avaliação do público e, caso necessário, são feitas revisões e ajustes.



**Figura 9.2:** Método de projeto segundo Redish (2000).

Fonte: Adaptado de Redish, J. C. (2000). What is information design? *Technical Communication*, 47(2), 163-166, p. 164.

Para Frascara (2004), o processo de design tem dez fases e, segundo o autor, é sempre necessário um salto criativo para realizar um projeto. Essa inspiração para a criação advém de interpretação, repertório e conhecimento do público por parte do designer. As etapas essenciais do processo de Design da Informação proposto por Frascara (2004) estão dispostas a seguir:

- » Definição do problema e do orçamento;
- » Coleta de informações sobre o cliente, produto, concorrência e público;
- » Segunda definição do problema com análise, interpretação e organização das informações coletadas;
- » Definição dos objetivos, do que deve fazer o artefato, dos canais de comunicação, dos argumentos e das formas;

- » Terceira definição do problema com especificações e briefing;
- » Proposta de design trazendo definições de forma, conteúdo e tecnologia;
- » Apresentação ao cliente;
- » Organização e preparação final;
- » Implementação e supervisão;
- » Avaliação de desempenho.

No atual contexto de desenvolvimento de projetos em Design da Informação, os profissionais em seus estúdios, escritórios ou em departamentos de organizações elaboram informações para os públicos, utilizando metodologias que inspiram as práticas e conduzem a *insights* criativos (IDEO, 2003). Para Hanington e Martin (2012), os métodos oferecem ao profissional a oportunidade de entender melhor os públicos e assim criar resultados mais significativos.

---

## **APROXIMAÇÕES E APRENDIZADOS ENTRE ROTINAS PRODUTIVAS DO JORNALISMO E MÉTODOS DE PROJETO EM DESIGN**

As mudanças ocorridas nas formas de consumo e distribuição de informações acarretam transformações também nas relações entre os receptores e as mídias. É necessário entender que a cultura das redações sofreu influência de diversas áreas, como o design, a fotografia, a programação e o marketing, fazendo com que estudos que abordam a conjunção destes saberes sejam relevantes para o atual contexto do Jornalismo. O fazer nas redações está impregnado de práticas que, durante todo o século XX, serviram ao tipo de comunicação desenvolvido ao redor do mundo. Entretanto, com as mudanças ocorridas no próprio sistema capitalista, na forma de produção e de lucro, bem como no contexto da comunicação social atravessado pela cultura da convergência, o dia a dia das redações também sofreu alterações.

O que as práticas em Design, especialmente em Design da Informação, têm em comum com as rotinas produtivas do Jornalismo e como estas duas formas de produzir informações podem contribuir uma com a outra é uma pergunta geradora de reflexões. Para tentar responder, além da pesquisa exploratória sobre as rotinas produtivas e os métodos de projetos, apresentada nos itens anteriores, foram feitas entrevistas com jornalistas e designers atuantes em redações.

Aproximando as rotinas produtivas do Jornalismo com os métodos de projeto em Design da Informação, a Tabela 9.1 apresenta um resumo das etapas do fazer jornalístico e de design listadas neste trabalho, segundo Wolf (1999), Bahia (2009), Westlund e Ekström (2020), Redish (2000), Frascara (2004) e Pettersson (2012). Na tabela, as etapas foram divididas em três grandes fases: planejamento, produção e avaliação. Entende-se que essa divisão, em consonância com a divisão da rotina produtiva proposta por Alsina (2009), abrange de forma generalista as etapas propostas pelos autores em questão, constituindo pontos em comum tanto dos métodos de projeto quanto das rotinas produtivas.

**Tabela 9.1:** Resumo das etapas das rotinas produtivas e dos métodos de projeto.

Fonte: Adaptado de Bahia (2009); Frascara (2004); Pettersson (2012); Redish (2000); Westlund e Ekström (2020) e Wolf (1999).

Rotinas produtivas					Métodos de projeto				
	Etapa	Planejamento	Produção	Avaliação		Etapa	Planejamento	Produção	Avaliação
Wolf	Coleta				Redish	Plano de informação			
	Seleção					Plano de projeto			
	Apresentação					Seleção/organização			
Bahia	Apuração				Plano de layout				
	Redação				Esboço/teste				
	Finalização				Produção final				
Westlund & Ekstrom	Monitoramento				Frascara	Definição do problema			
	Seleção					Coleta			
	Escrita					2ª definição do problema			
	Distribuição					Objetivos			
	Audiência					3ª definição do problema			
					Proposta de design				
					Apresentação				
					Implementação				
					Avaliação				
					Pettersson	Definição do problema			
						Estrutura			
						Clareza			
						Simplicidade			
						Ênfase			
					Unidade				



Assim, é possível inferir que, de maneira geral, tanto as rotinas produtivas do Jornalismo como os métodos de projeto em Design da Informação traçam caminhos para a transformação de dados em informações que passam por planejamento, coleta, seleção, produção, finalização, apresentação e avaliação. Entretanto, nos métodos de projeto, percebe-se um maior detalhamento da etapa de planejamento em relação às rotinas produtivas. Tentaremos elaborar mais profundamente esse aspecto e como ele é observado no fazer de redações jornalísticas de conglomerados de mídia e de veículos independentes.

No caso específico das rotinas produtivas, o planejamento das informações que serão publicadas pelos veículos de comunicação passa por critérios de noticiabilidade e por valores-notícia. Tais aspectos foram criados como forma de orientação para o trabalho nas redações, guiando as escolhas feitas por jornalistas e editores. Segundo Wolf (1999, p. 195), os critérios de noticiabilidade são “o conjunto de elementos através dos quais o órgão informativo controla e gere a quantidade e o tipo de acontecimentos, dentre os quais há que selecionar as notícias” e enquanto os valores-notícia ajudam na hierarquia da informação, levando ao destaque os elementos importantes para o contexto do que se deseja transmitir e omitindo aspectos considerados irrelevantes. Porém esses aspectos não dizem respeito ao planejamento das informações que estarão presentes em uma determinada peça jornalística, como uma reportagem, e sim, à publicação como um todo.

Já nos métodos de projeto, o planejamento é mais focado no problema de comunicação que o sistema informacional pretende resolver diante do público-alvo da informação. Para isso, os autores da área do Design enfatizam que, mesmo com caminhos predefinidos pelos métodos, cada contexto exige um olhar específico sobre as informações que os indivíduos já possuem e sobre as demandas informacionais que o artefato pretende resolver. Dessa forma, tanto Redish (2000) quanto Frascara (2004) e Pettersson (2012) colocam mais de uma etapa para o estudo do público, definição dos problemas e plano para as informações.

## O PLANEJAMENTO EM REPORTAGENS

Para este trabalho foram entrevistados jornalistas e designers que fizeram parte de equipes de reportagens lançadas no ano de 2022. Participaram das entrevistas, realizadas via plataforma de reuniões on-line (gravadas e transcritas), uma jornalista e um designer da Empresa Jornalística O Povo, conglomerado de mídia fundado em 1928 na cidade de Fortaleza (Ceará), e um jornalista e um designer da Marco Zero Conteúdo, veículo autointitulado independente, fundado no ano de 2015 no Recife (Pernambuco). Foram quatro perguntas para cada profissional, as quais abordaram a definição das estratégias de narrativa das reportagens, as possibilidades criativas dos *templates* de publicação dos conteúdos, a escolha das mídias e as características do público de cada veículo de comunicação. Nas entrevistas, percebeu-se que o planejamento das informações não era algo sistemático ou deliberado. Quando perguntada sobre como foram definidas estratégias de narrativa da reportagem, uma repórter do O Povo afirmou que dispõe de uma gama de possibilidades de recursos visuais em plataformas de criação de gráficos e que “para eu não descrever tal coisa textualmente, eu uso um recurso visual” (Repórter do O Povo, 2022). O designer do mesmo veículo afirmou que seu trabalho foi desenvolver as peças solicitadas pela repórter e que não participou do planejamento das informações. Já o jornalista da Marco Zero respondeu que a definição do uso de textos verbais ou fotografias deu-se de acordo com a facilidade ou dificuldade de obter os dados. Quando era difícil fotografar, por limitações dos equipamentos ou relacionadas a autorizações por parte das fontes, por exemplo, ele optava por usar texto verbal. Já o designer, que presta serviço esporádico para o veículo, afirmou que desenvolve as peças gráficas de uma reportagem de acordo com a demanda dos repórteres.

Portanto, percebe-se que não existe um planejamento claro para o uso das estratégias de narrativa nas reportagens. A definição do que será apresentado em texto verbal, fotografias ou gráficos, por exemplo, fica a cargo apenas do jornalista e são usados critérios que variam para cada caso, mas que dependem de aspectos pessoais, como a facilidade em usar determinadas ferramentas e de acesso aos dados. Quanto à participação dos designers, nos dois casos, os

profissionais se limitaram a executar as demandas dos jornalistas, sem participarem de nenhuma outra etapa da reportagem.

A respeito de como se deu a escolha das mídias, como vídeos e áudios, os jornalistas responderam de forma semelhante e demonstraram mais uma vez a falta de planejamento nas suas rotinas produtivas. A jornalista do O Povo respondeu que incluiu vídeos e áudios na reportagem porque tinha profissionais disponíveis para fazer isso, enquanto o jornalista da Marco Zero afirmou que a fotógrafa escalada para a reportagem também era cinegrafista e produziu os vídeos de acordo com os critérios dela. Sobre as possibilidades criativas para cada reportagem, os designers foram questionados a respeito do *template* do portal de notícias. O designer da Marco Zero afirmou que atualmente ele usa a licença permanente de uma plataforma que o possibilita unir em projetos novos módulos, linhas e sessões que já vêm predeterminadas. Já o designer do O Povo comentou que o *template* do portal é rígido e que não condiz com o dinamismo que as publicações on-line devem ter.

Nesse aspecto, os métodos de projeto podem contribuir para as rotinas produtivas quando possibilitam soluções específicas para cada caso. No cotidiano do Jornalismo, especialmente no caso das notícias, formato do gênero informativo que visa transmitir informações com rapidez, é comum o uso de fórmulas prontas para a redação. Entretanto, em outros gêneros e formatos, como a reportagem, caracterizada pelo aprofundamento das informações e inovação nas narrativas, o planejamento das estratégias de narrativa pode conduzir a criação e produção de histórias que despertem a atenção do público por intermédio da variedade de representações gráficas e de estilos de texto verbal.

Outra característica do planejamento presente nos métodos de projeto em Design da Informação e que pode ser mais utilizada pelo Jornalismo é o conhecimento do público. Chaplin (2016) afirma que, no atual contexto da comunicação e dentro do novo ecossistema midiático, as instituições jornalísticas precisam conhecer melhor a vida de quem consome seus produtos e desenvolver ações diretas com as comunidades das quais fazem parte, como forma de inspirar a produção de histórias relevantes para estes públicos. Segundo Mielniczuk e Baccin (2015), o consumo de informações jornalísticas passou a ser individual, contínuo, móvel e ubíquo. De acordo com os

autores, a convergência midiática também trouxe que a realidade da instituição jornalística precisar ir em busca de seu público diante de uma imensa quantidade de canais e mídias disponíveis. Portanto, concluem os autores, a geração de informações jornalísticas deve passar a ser centrada nos leitores e não mais na mídia.

Nos métodos de projeto em Design da Informação, é o conhecimento sobre o público que vai definir se serão usadas imagens, palavras ou gráficos para comunicar a mensagem (PETTERSSON, 2012). Segundo o autor, quanto menor o grupo de receptores das informações melhor será a capacidade dos designers de desenvolverem mensagens que sejam compreendidas. Para isso é necessário definir o público, coletar dados sobre idade, cultura, gênero e fatores socioeconômicos, além de pensar formas de coletar respostas e impressões sobre os conteúdos desenvolvidos.

Sobre esse aspecto, em entrevista, o jornalista da Marco Zero afirmou que, como o acesso ao portal de notícias é feito 90% por dispositivos móveis, celulares e tablets, os recursos visuais utilizados devem ser pensados para a visualização nestas telas. O profissional afirmou ainda que muitos recursos de interação deixaram de ser utilizados nas reportagens devido à dificuldade de carregamento na internet móvel. Já no caso do O Povo, a reportagem foi baseada em uma plataforma com vários canais de mídia, com entrada paga e que tem a maioria dos acessos feitos por *desktops*. Assim, a empresa concentra seus esforços de mídia em divulgar a plataforma para que ela alcance um maior número de assinantes.

Entretanto, conhecer o público e planejar as informações dos conteúdos jornalísticos são mudanças não só nas rotinas, mas na cultura profissional das redações. Para Menke et al. (2018) foi a convergência midiática que trouxe a necessidade de inovações que levaram a alterações não só nos processos de distribuição e consumo, mas que também conduzem à necessidade de alterações na forma de fazer do Jornalismo, que foi construído ao longo de décadas com papéis predeterminados, normas e rotinas rígidas. Dessa forma, identificar os destinatários, delinear as narrativas e verificar sua aceitação perante o público são pontos que os métodos de projeto em Design da Informação podem contribuir para as rotinas produtivas em Jornalismo, apontando possíveis caminhos para as mudanças exigidas pelo Jornalismo contemporâneo.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Comunicar para eliminar dúvidas e incertezas, bem como produzir conteúdos que possam ser lidos com facilidade e ao mesmo tempo fazer com que estas mensagens sejam compreendidas pelos leitores, tudo isso considerando o interesse público, a verdade e a representação da realidade, está no dia a dia do Design da Informação quando aplicado ao contexto do Jornalismo. Assim, este trabalho traçou um apanhado de modos de fazer do Jornalismo, denominado de rotinas produtivas, e do Design da Informação, chamado de métodos de projeto, destacando três pontos que a área da comunicação midiática pode se inspirar nas práticas dos estúdios e escritórios de Design.

Parte-se do entendimento que as práticas nas redações jornalísticas estão situadas em um contexto midiático e social e que sua cultura profissional é uma miscelânea de modos de fazer das diversas profissões que contribuem para a comunicação midiática, como jornalismo, design, fotografia, ilustração, programação e marketing. Assim, analisando os métodos de projeto e as rotinas produtivas propostas pelos autores, percebeu-se que o planejamento das informações, bem como o conhecimento sobre o público, são pontos que podem inspirar o fazer do Jornalismo, com base nos modos do Design da Informação.

O contexto de consumo de informações trazido pela convergência midiática conduz as práticas jornalísticas à ideia de não utilizar apenas os elementos de valores-notícia e os critérios de noticiabilidade para selecionar e validar as informações publicadas, mas de chegar ao problema de comunicação que a informação jornalística pretende resolver junto ao seu público-alvo, envolvendo conhecimentos sobre este público, bem como as noções de planejamento, avaliação da qualidade das informações transmitidas e o abandono de fórmulas prontas.

Assim, inserir mais etapas de planejamento nas rotinas produtivas pode ser um caminho para incrementar o fazer jornalístico nas redações, além de promover a integração dos profissionais, jornalistas e designers. Como resultado desta pesquisa, sugere-se que à etapa de seleção, que aparece nas rotinas de Wolf (1999) e Westlund e Ekström (2020) e à etapa de apuração, conforme Bahia (2009), sejam incluídas

atividades equivalentes ao que Redish (2000), Frascara (2004) e Pettersson (2012) denominam de plano de informação, definição do problema e estrutura. Com essa alteração nas rotinas produtivas pretende-se incentivar jornalistas e designers a questionarem as práticas industriais e implementarem nas redações questionamentos sobre quem vai ler a reportagem, em quais dispositivos o material vai ser acessado, qual o problema informacional que a reportagem pretende resolver perante seus leitores e quais os objetivos informacionais de uma reportagem antes e durante a sua produção.

---

## REFERÊNCIAS

- ALSINA, M. R. *A construção da Notícia*. Petropólis: Vozes, 2009.
- ANDERSON, C. W.; BELL, E.; SHIRKY, C. Jornalismo Pós-Industrial. *Revista de Jornalismo ESPM*, n. abril/maio/junho, p. 30-89, 2013.
- BAHIA, J. *As técnicas do jornalismo*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2009.
- BARNHURST, K. Are Graphic Designers Killing Newspapers? *Revista Latina de Comunicación Social*, v. 05, n. 48, p. 10, 1998.
- BONSIEPE, G. *Design, cultura e sociedade*. São Paulo: Blucher, 2011.
- CASTELLS, M. *Sociedade em rede*. [s.l.]. Paz e Terra, 2002.
- CHAPLIN, H. *Guide to journalism and design*. Disponível em: [https://www.cjr.org/tow\\_center\\_reports/guide\\_to\\_journalism\\_and\\_design.php](https://www.cjr.org/tow_center_reports/guide_to_journalism_and_design.php). 2016.
- CHARRON, J.; DAMIAN-GAILLARD, B.; TRAVANCAS, I. Os invisíveis do jornalismo. *Sur le journalisme, About journalism, Sobre jornalismo*, v. 3, n. 1, p. 14-17, 2014.
- COELHO NETTO, J. T. *Semiótica, informação e comunicação*. [s.l.]. Perspectiva, 1980.
- CROSS, N. *Design Thinking*. Oxford: Berg Publishers, 2011.
- CUNHA, R. *Design da Informação e Inovação em Produtos Jornalísticos para Tablets*. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2017.
- DEUZE, M.; WITSCHGE, T. Além do Jornalismo. *Leituras do Jornalismo*, v. 2, p. 1-31, 2015.
- DEUZE, M.; WITSCHGE, T. O que o jornalismo está se tornando. *Parágrafo*, v. 4, n. 2, p. 7-21, 2016.
- DUBERLLY, H. *How do you design: a compendium of models*. San Francisco: Dubberly Design Office, 2008.
- FRASCARA, J. *Communication design: Principles, Methods and Practices*. New York: Allworth Press, 2004.

FREITAS, R.; COUTINHO, S.; WAECHTER, H. Análise de Metodologias em Design: a informação tratada por diferentes olhares. *Estudos em Design*, v. 21, n. 1, p. 1-15, 2015.

HANINGTON, B.; MARTIN, B. *Universal methods of design: 100 ways to research complex problems*. Beverly: Rockport, 2012.

HARVEY, D. *A condição Pós-Moderna*. [s.l.]. Edições Loyola, 2008.

HERRERA, M. J. Toward a definition of information design. IEEE International Professional Communication Conference. *Anais...*2013.

IDEO. *Ideo Method Cards*. New York: Ideo, 2003.

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2006.

JERÓNIMO, P. *Ciberjornalismo de proximidade: Redações, jornalistas e notícias online*. [s.l.]. LABCOM.IFP., 2013.

MENKE, M. *et al.* Convergence Culture in European Newsrooms: Comparing editorial strategies for cross-media news production in six countries. *Journalism Studies*, v. 19, n. 6, p. 881-904, 2018.

MIELNICZUK, L.; BACCIN, A. A reportagem hipermídia em revistas digitais móveis. In: *Jornalismo para dispositivos móveis: Produção, distribuição e consumo*. [s.l.: s.n.].

PETTERSSON, R. *Information Design. An Introduction*. [s.l.]. John Benjamins Publishing Company, 2002.

PETTERSSON, R. *Information Design - It Depends*. Tullinge: IIID Public Library, 2012.

PETTERSSON, R. Information Design Theories. *Journal of Visual Literacy*, v. 33, n. 1, p. 1-96, 2014.

REDISH, J. C. What is information design? *Technical Communication*, v. 47, n. 2, p. 163-166, 2000.

SALAVERRIA, R.; AVILÈS, J. A. G.; MASIP, P. Concepto de convergencia periodística. In: *Convergência Digital: Reconfiguración de los Medios de Comunicación en España*. [s.l.]. Universidad de Navarra, 2010. p. 41-64.



- SODRÉ, M. *A narração do fato: notas para um teoria do acontecimento*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- SOUZA, E. A. *et al.* Alternativas epistemológicas para o design da informação: a forma enquanto conteúdo. *InfoDesign Revista Brasileira de Design da Informação*, v. 13, n. 2, p. 107-118, 2016.
- TRAQUINA, N. As Notícias. *In: Jornalismo: Questões, teorias, estórias*. Lisboa: Vega, 1993. p. 488.
- TRAQUINA, N. *Jornalismo: questões, teorias e estórias*. [s.l.]. Vega, 1999.
- TUCHMAN, G. Making News by Doing Work: Routinizing the Unexpected. *American Journal of Sociology*, v. 79, n. 1, p. 110-131, 1973.
- WESTLUND, O.; EKSTRÖM, M. News organizations and routines. *In: The handbook of journalism studies*. [s.l.] Routledge, 2020. p. 73-89.
- WOLF, M. *Teorias da comunicação: mass media: contextos e paradigmas* Novas tendências Efeitos a longo prazo O newsmaking. 5. ed. Lisboa: Editorial Presença, 1999.



autores.





## **ANA KOSSOSKI COSTA**

---

[anakossoski@gmail.com](mailto:anakossoski@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/4950654397848567>

---

Mestranda em Design, designer gráfica e pedagoga. Como pesquisadora, investiga a pixação enquanto linguagem gráfica e tem interesse em práticas tipográficas, cultura visual urbana, cultura da infância e educação midiática.



## **BRUNO PEREIRA VERISSIMO**

---

[brunopverissimo@gmail.com](mailto:brunopverissimo@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/4213424464068091>

---

Bacharel em Design pela UFPE (2016), mestre em Design pela UFPE (2020). Atualmente trabalha como designer gráfico e product designer. Tem experiência em Design de Identidade Visual e Brand Design. Suas áreas de interesse acadêmico são Memória Gráfica e Design da Informação.



## CARLOS EDUARDO BRITO NOVAIS

---

[eduardonovais@virtual.ufc.br](mailto:eduardonovais@virtual.ufc.br)

<http://lattes.cnpq.br/4467706783113621>

---

é graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade de Fortaleza (2005), mestre em Educação pela Universidade de Salamanca, ESP (2008) e Doutor em Design pela UFPE (2022). Atualmente é professor do curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará. Desenvolveu os estudos do Doutorado Sanduíche no Departamento de Tipografia e Comunicação Visual da Universidade de Reading, Inglaterra (2018-2019). Tem experiência na área de Design Gráfico, com ênfase em Comunicação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: Design de Tipos, Caligrafia, Comunicação Visual e Design de Interfaces.



## EVA ROLIM MIRANDA

---

[eva.miranda@fau.ufal.br](mailto:eva.miranda@fau.ufal.br)

<http://lattes.cnpq.br/8785972548547906>

---

Doutora pela *Paris I Panthéon-Sorbonne* (2013), Eva Rolim realizou sua graduação em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2004) e mestrado em Design da Informação pela Universidade Federal de Pernambuco (2006). Possui pós-doutorado em Design pela *Université de Nîmes* (2014) e no PPGDesign da UFPE (2015) e professora do Curso de Design da Universidade Federal de Alagoas (2016). É também mãe de Dean (2012) e Francisco (2018), e suas áreas de interesse são o Design da Informação, ciências cognitivas e cultura, atuando principalmente nos seguintes temas: desenho e visualização, produção e leitura de artefatos gráficos comunicacionais por crianças e adultos. Colaboradora do GP Design da Informação (CNPq/UFPE) e coordenadora do Laboratório de Visualizações e Sentidos do Nordeste (VISSE).



## **GONÇALO ANDRÉ MOÇO FALCÃO**

[galcao@fa.ulisboa.pt](mailto:galcao@fa.ulisboa.pt)

<http://lattes.cnpq.br/8688410853321562>

Professor Auxiliar da Faculdade de Arquitetura Universidade de Lisboa com doutoramento em Design na mesma instituição. Título de Especialista em Design de Comunicação no Instituto Politécnico de Castelo Branco. Experiência profissional de 25 anos em design de comunicação e responsável entre 1992 e 2017 pela empresa “ideia, designers – know-how & know why”. Membro da direção da Associação Portuguesa de Designers (1995-2003). Coordenador do grupo de investigação “DHisto – design história e quotidiano” no CIAUD. Comissário Científico da Exposição e do Catálogo: “O mundo vai continuar a não ser como era: 100 anos de design gráfico em Portugal na coleção Carlos Rocha” no MUDE - Museu do Design e da Moda, Lisboa. Áreas de interesse e investigação: A prática profissional do design, Design e política, Design e Pseudociência, História do Design em Portugal, Historiografia do Design.



## **GUILHERME MENDES CAHÚ COSTA**

[guilherme.cahu@ufpe.br](mailto:guilherme.cahu@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/8089155652553275>

Designer, pesquisador e ilustrador voltado à literatura infantil. A busca por respostas mais completas e a afinidade com a pesquisa que o levou à vida acadêmica. Mestre em Design pela UFPE, atualmente faz doutorado em Design na mesma instituição, onde continua pesquisando livros infantis ilustrados. Membro dos grupos de pesquisa em Design da Informação e Rede Internacional Design/Educação (RIDE). Como ilustrador, gosta de representar animais antropomórficos, especialmente da fauna brasileira, e é fortemente influenciado por Christopher Denise, Chris Dunn, e Redwall.



## **GUILHERME RANOYA**

---

[guilherme.ranoya@ufpe.br](mailto:guilherme.ranoya@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/1249288637916190>

---

Professor do departamento de design da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE); professor do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da UFPE na linha de design da informação; coordenador do Laboratório de Visualização e Sentidos do Nordeste (VISSE); líder do Grupo de Pesquisa Integrado em Design e Computação (D+C); e colaborador do Grupo de Pesquisa, Experimentação e Inovação em Arte, Tecnologia e Criatividade (Mistic). Bacharel em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Mackenzie (FAU-Mack). Especialista, mestre e doutor em Comunicação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). Iniciou atuação profissional com design de multimídia e web em 1996.



## **HANS DA NÓBREGA WAECHTER**

---

[hans.waechter@ufpe.br](mailto:hans.waechter@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/6115852722430503>

---

Possui graduação em Desenho Industrial I Programação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco (1980), mestrado em *Comunicación Audiovisual – Universidad Autónoma de Barcelona* (2000) e doutorado em *Comunicación Audio-visual – Universidad Autónoma de Barcelona* (2004). Professor Associado 4 da Universidade Federal de Pernambuco. Atua principalmente nos seguintes ramos: design da informação, design editorial, design de moda, design e gênero, memória gráfica e linguagem gráfica.



## ISABELLA RIBEIRO ARAGÃO

---

[isabella.aragao@ufpe.br](mailto:isabella.aragao@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/4412311797702220>

---

Designer gráfica, graduada em Desenho Industrial (Programação Visual) e mestre em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). É doutora em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo (USP) com período sanduíche na *Central Saint Martins da University of the Arts London* (UAL), na Inglaterra. Atualmente é Professora Adjunta do Departamento de Design da UFPE, onde leciona nos cursos de Graduação e Pós-Graduação em Design e colidera o Laboratório de Práticas Gráficas (LPG). Em 2016, venceu o 30º Prêmio Design do Museu da Casa Brasileira com a tese *Tipos Móveis de Metal da Funtimod: Contribuições para a História Tipográfica Brasileira*, que se desdobrou em uma série de projetos de pesquisa na área da tipografia.



## JONAS DA SILVA FERREIRA

---

[jonas.ferreira@ufpe.br](mailto:jonas.ferreira@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/0025756929683280>

---

Possui graduação em Design pela Universidade Federal de Pernambuco e especialização em Cinema e Linguagem Audiovisual pela Universidade Cândido Mendes. Atualmente, é mestrando do Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da UFPE na linha de design da informação.





## **JULIANA LOTIF ARAÚJO**

---

[juliana.lotif@ufca.edu.br](mailto:juliana.lotif@ufca.edu.br)

<http://lattes.cnpq.br/0180083509761936>

---

Sertaneja, mãe e professora da universidade pública, Juliana Lotif (Instagram @design.prelo) é graduada em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda (UNIFOR, 2003), mestre em Design (UFPE, 2007) e doutoranda em Design (ULisboa 2020-2024). Na UFCA, é professora da área de Comunicação Visual no Curso de Jornalismo.



## **LEOPOLDINA MARIZ LÓCIO**

---

[leopoldina.locio@gmail.com](mailto:leopoldina.locio@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/9153142190441301>

---

Bacharel em Comunicação Visual pela UFPE, especialista, mestre e doutora em Design da Informação pela mesma universidade. Possui experiência na área de Design Gráfico, atuando nos seguintes temas: Memória Gráfica Pernambucana e História do Design Pernambucano, projetos gráficos e editoriais. Atualmente é Técnica em Artes Visuais no IFPE Campus Olinda.



## LETÍCIA LIMA DE BARROS

---

[leticia.lima@ufpe.br](mailto:leticia.lima@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/9566920325088153>

---

Designer de Produto pela Universidade Federal do Cariri (UFCA), mestre em Design (PPGDesign) pela UFPE, na linha de Design da Informação.



## RAFA SANTANA DE SOUZA

---

[rafa.santannadesouza@gmail.com](mailto:rafa.santannadesouza@gmail.com)

<http://lattes.cnpq.br/0912167349954305>

---

Mestra em Design pela Universidade Federal de Pernambuco (2020). Pós-graduada em História da Arte pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2023); em História da Arte pelo Claretiano Centro Universitário (2021); Filosofia da Arte pela Universidade Candido Mendes (2020); e Comunicação Semiótica e Linguagens Visuais pela Universidade Municipal de São Caetano do Sul (2019). Doutoranda em Design pela Universidade Federal de Pernambuco. Professora na Escola Técnica Estadual José Alencar Gomes da Silva no curso de Design Gráfico.



## SILVIO BARRETO CAMPELLO

---

[silvio.campello@ufpe.br](mailto:silvio.campello@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/2146841563850436>

---

Bacharel em Comunicação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco (1987); mestre em Psicologia Cognitiva pela Universidade Federal de Pernambuco (2000); e doutor em Typography & Graphic Communication pela University of Reading (2005). Professor da UFPE desde 1991, onde leciona e pesquisa no Bacharelado e na Pós-Graduação em Design. Tem experiência na área de design gráfico, atuando principalmente nos seguintes temas: memória gráfica; design centrado na atividade; aprendizagem e design; artefatos narrativos; e tipografia.



## SOLANGE GALVÃO COUTINHO

---

[solange.coutinho@ufpe.br](mailto:solange.coutinho@ufpe.br)

<http://lattes.cnpq.br/9487486919525854>

---

é graduada em Comunicação Visual pela Universidade Federal de Pernambuco (1980), PhD em Typography & Graphic Communication pela The University of Reading (1998). Professora Associada 4 da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE. Líder dos grupos de Pesquisa em Design da Informação e RIDE - Rede Internacional em Design/Educação. É membro da The Ephemera Society; do Comitê Científico do Archives George Henry Luquet, França; do Comitê Científico da InfoDesign e Estudos em Design; da Sociedade Brasileira de Design da Informação - SBDI; do Laboratório de Visualização e Sentidos - VISSE. Tem experiência na área de Design da Informação, Linguagem Gráfica, Design/Educação, Memória Gráfica e Artefatos Educacionais.





Os textos desse livro foram compostos em Source® Sans Pro, fonte projetada por Paul D. Hunt para o programa Adobe Originals que começou em 1989 como uma fundição interna da Adobe. Esta fonte foi pensada para funcionar bem em interfaces de usuário, sendo a primeira de código aberto desta fundição.

A fonte serifa usada nos títulos e aplicações pontuais é a Source® Serif Variable, foi projetada por Frank Grießhammer para complementar a família Source® Sans Pro (Robert Slimbach prestou consultoria em ambos os projetos). É vagamente baseada no trabalho de Pierre Simon Fournier, em que muitas das idiossincrasias típicas dos projetos dele (como a serifa inferior em "b" ou a serifa do meio em "w") são encontradas. Não sendo um puro revival histórico, Source® Serif se apropria de características de Fournier e as retrabalha para usos nos meios digitais.

Ainda uma terceira variação da Source® Sans, a Source Code Pro, projetada por Paul D. Hunt e Teo Tuominen, é pensada inicialmente para para aplicativos de codificação (monoespaçada), mantém as proporções verticais da fonte que toma como referência é usada nas capas desta coleção pontualmente.

Todas as três fontes são licenciadas pela Open Font License.

Publicado na plataforma da Blucher Open Access, em 2024.

### Source® Sans Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
"!@#\$%&\*()\_+`{^}<>:?'[~],.;/^oo/\*-+123£¢¬\$

### Source® Serif Variable

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
"!@#\$%&\*()\_+`{^}<>:?'[~],.;/^oo/\*-+123£¢¬\$

### Source® Code Pro

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789  
"!@#\$%&\*()\_+`{^}<>:?'  
[~],.;/^oo/\*-+123£¢¬\$









apoio



incentivo



realização

